ПЕСНИ МЁРТВЫХ РЫБ



OSR

Подземельный синдром



Мёртвые рыбы поют колыбельную нечеловеческому ребёнку, родившемуся жертвой противоестественного обряда. Загадочный юноша ищет источник своих кошмаров. Царь народа с позабытым нынче именем ждёт пробуждения от смерти.

Песни мёртвых рыб

Модуль для персонажей 5-7 уровней, использующий правила ретроклонов и старых редакций самой популярной ролевой игры в мире

Автор: Егор Redrick Рюмшин
Блог: https://vk.com/osr_syndrome
Patreon: https://www.patreon.com/osr_syndrome

Обложка:
Артём Савин (https://vk.com/deadratart)

Иллюстрации:
Артём Савин (https://vk.com/deadratart)

Сергей Ельчин (https://vk.com/id26295084)

MagaLodonov

Comixtrasher (http://vk.com/comixtrash)

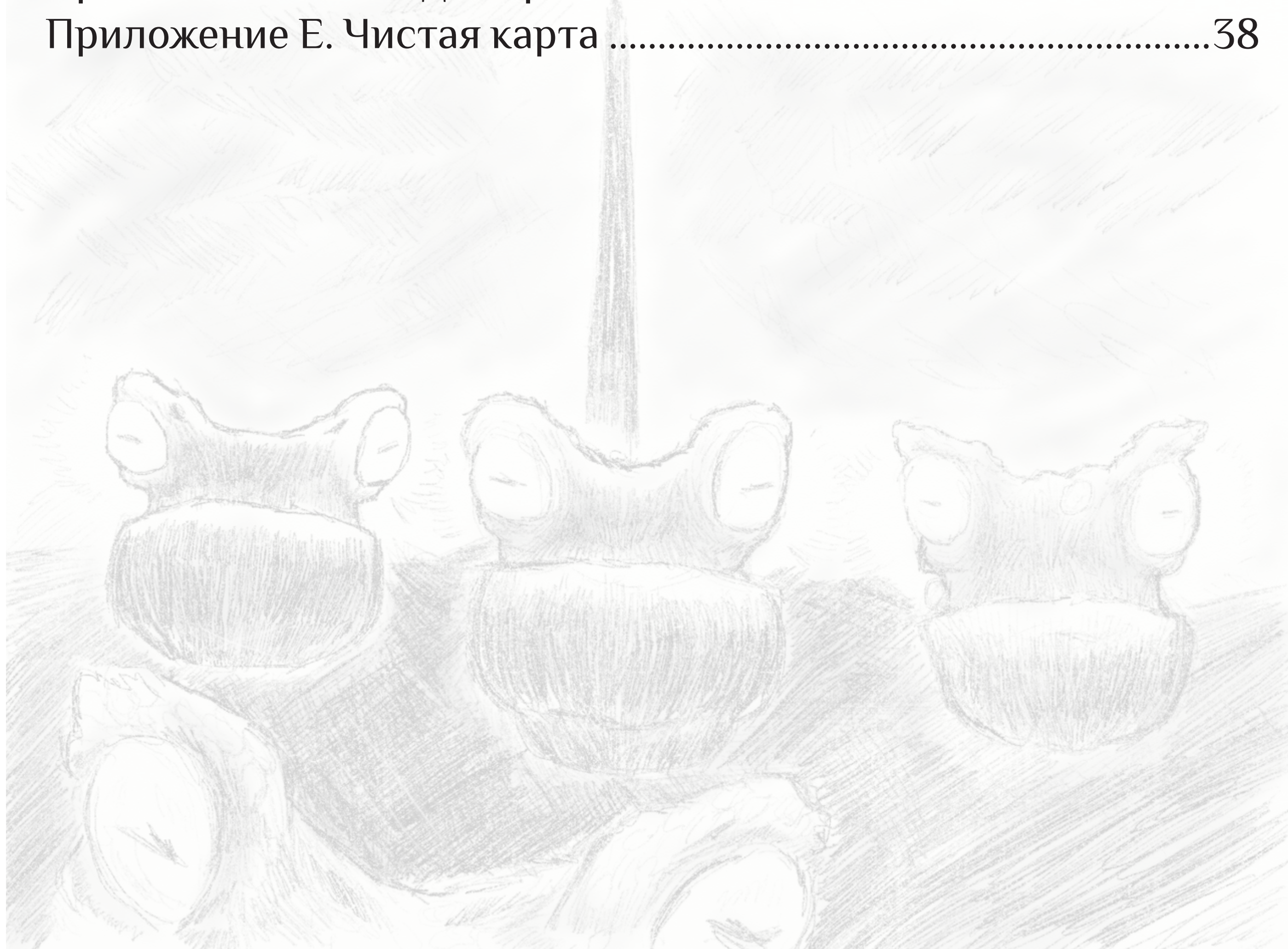
Помогал с картой:
Иван Девятко (eastern-lands.blogspot.com)

Плейтестеры:
Сергей Померанцев, Глеб Гончаренко, Ransvind, Руслан Лукашенко (Zmaj), Аноним

2019 г.

Содержание

Что здесь происходит 04
Легенды, слухи и другая информация для игроков 06
Как исследовать озеро 08
Случайные столкновения 10
Карта 12
Озеро 13
Приложение A. Таблицы ориентиров 30
Приложение B. Бестиарий 32
Приложение C. Персонажи 34
Приложение D. Сводка правил 37
Приложение E. Чистая карта 38



Что здесь происходит

В земле Мнара есть большое тихое озеро, в которое не впадает и из которого не вытекает ни рек, ни ручьев. Десять тысяч лет тому назад на его берегу стоял могучий город, который назывался Сарнат; однако сейчас там не найти и следов этого города.

— Г. Ф. Лавкрафт, «Карающий рок над Сарнатом»

ТОТ, КТО СЧИТАЕТ, будто луна состоит из сыра, ошибается — хотя и ненамного. Луна — это живое существо из странного минерала, пронизанного потоками Хаоса, и как всякое живое существо, она способна давать потомство.

Именно так и случилось несколько сотен лет тому назад. На берегу озера стоял древний город, принадлежавший народу, чьё имя давно позабыто. Искушённый в запретных таинствах царь-жрец того народа ради власти над Хаосом затеял немыслимое — заставить Луну разродиться потомством и сделать её Дитя своим пленником.

У царя получилось осуществить задуманное. Но так тяжелы были насильственные роды, что Луна исторгла из себя Дитя с необычайной силой. Пронзая небесный свод, Лунное Дитя устремилось к городу царя-жреца. Даже самая могущественная магия не успела остановить его, и существо из лунного минерала обрушилось на город и сравняло его с землёй. Так погиб народ с позабытым нынче именем.

Оставшийся от столкновения кратер быстро заполнился водой из озера, а вода заполнилась жизнью — лягушками, рыбами, водорослями. На дне этого водоёма покоилось Лунное Дитя — но оно не погибло, о нет! Оно кричало, кричало не переставая, кричало от невероятной боли, от разлуки с матерью и от самого факта своего насильственного появления на свет.

Плач лунного младенца не похож на человеческий. Вместо звука — колебаний воздуха — его плач и крики вызывают колебания Хаоса. И под действием этих эманаций страдания и боли, исходивших от Лунного Дитя, обитатели озера начали увеличиваться в размерах, мутировать и изменяться.

Больше всего изменился крохотный пресноводный полип гидра, когда-то принесённый ручейком в кратер и закрепившийся своей ложноножкой в иле рядом с лунным младенцем. Тонкая зелёная палочка в дюйм длиной выросла в десятки раз — а затем и вовсе приобрела какое-то подобие разума.

Своим новоприобретённым сознанием полип чувствовал боль Лунного Дитя и отчаянно хотел помочь ему, успокоить и утешить несчастный камень. Полип пытался петь камню колыбельные, но у него не было подходящего рта, а мысленные напевы были слишком слабыми. Тогда он попробовал научить колыбельной озёрных рыб. Рыбы оказались слишком легкомысленными — их памяти едва хватало на несколько секунд, после чего они всё забывали, и полипу приходилось начинать заново.

Потребовались десятки лет, чтобы полип овладел энергиями Хаоса, которые излучало Лунное Дитя. В конце концов он освоил основы некромантии и научился поднимать рыб из мёртвых.

Мёртвые рыбы оказались куда более способными певцами. Их легче было заставить издавать нужные звуки, а оркестром из косяков рыбьих тел было намного проще дирижировать. С помощью напева мёртвых рыб полип-некромант впервые смог убаюкать Лунное Дитя. Когда Дитя уснуло, оно перестало кричать — эманации боли прекратились. И тогда полип почувствовал себя счастливым, поскольку сумел помочь другу.

Правда, мёртвые рыбы быстро гнили и приходили в негодность. Течение вырывало куски из их разлагавшихся тел. Полипу постоянно требовались всё новые и новые мертвецы, и тогда он начал посылать своих воскрешённых слуг на охоту за живыми обитателями озера.



Легенды, слухи и другая информация для игроков

Царь-насильник и Дева-луна

Самые мудрые среди жрецов Иштар знают легенду о царе, который пытался изнасиловать луну и поплатился за свою гордыню. Один из слуг Иштар может даже указать героям место, где когда-то стоял город надменного царя. Однако легенда очень короткая и смутная — подробности придётся выяснять самостоятельно.

Гиблое озеро

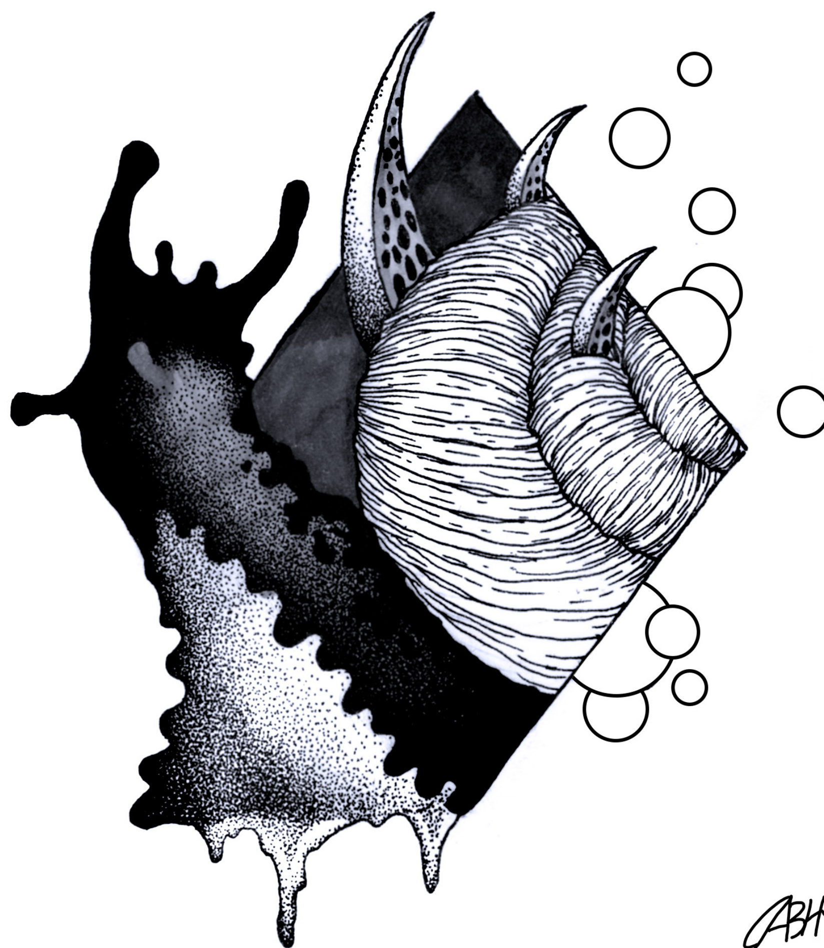
Жители окрестных деревень зовут озеро Гиблым и никогда не ловят здесь рыбу — да и просто стараются обходить это место стороной. В вытекающую из озера реку часто попадает озёрная нежить, воскрешённая полипом.

Центр силы

Могущественные или просто достаточно чувствительные маги способны почувствовать эманации Лунного Дитя за сотни миль. Скорее всего, они захотят узнать больше об их источнике.

Сестра Сибенн

Если вы использовали в своей кампании модуль «Семена неземных наслаждений», то русалка Сибенн могла попросить героев проведать свою сестру, которая поселилась здесь несколько лет назад.



D20	Слух	Правдивость
1	В ближайшем городке старый наёмник пытался продать жемчужину размером с крупное яблоко. Он утверждает, что добыл её в Гиблом озере.	Правда
2	Деревенские жители верят, что озёрная вода превращает обычных мертвецов в нежить.	Ложь
3	Однажды к озеру вышел заплутавший бродяга. Потом он клялся, что видел голову исполинского зверя, торчащую из воды.	Правда
4	Когда в озере опускается уровень воды, открываются руины древнего города.	Правда
5	В полнолуние над озером раздаётся колокольный звон.	Ложь, но см. локацию 7
6	Все живущие в озере рыбы умеют разговаривать.	Правда, но на рыбьем языке
7	Камни, которые можно увидеть в озере, только похожи на руины. Это просто выходы горной породы.	Ложь
8	На дне озера скрывается город рыболюдей. По ночам рыболюди выходят на берег и утаскивают неосторожных к себе под воду.	Ложь
9	Озеро образовалось на месте падения звезды.	Частично правда
10	Самые отчаянные рыболовы отправляются на озеро, чтобы добыть огромных раков.	Правда
11	Всё озеро — это огромное рыбье кладбище, а камни — это монументы. Рыбы хоронят здесь своих мертвецов.	Ложь
12	У озера живёт злой волшебник. Это он воскрешает мёртвую рыбу.	Ложь
13	Вся живность в озере — огромных размеров.	Частично правда
14	Однажды в озеро помочился демон, и из-за этого начала воскресать мёртвая рыба.	Ложь
15	По ночам озеро светится жутким противоестественным светом.	Ложь
16	В древнем городе, руины которого поглотило озеро, жили нелюди-амфибии с чешуёй и рыбьими глазами.	Ложь
17	На дне озера расположены врата в Царство Мёртвых.	Ложь
18	Настоящее проклятие, которое лежит на озере — проклятие одиночества. Любой, искупавшийся в его водах, всегда будет одинок.	-
19	Озера на самом деле нет. Это всего лишь иллюзия, созданная в древности могучим чародеем для защиты своего города.	Ложь
20	Банда разбойников, полвека назад зверствовавшая в этих краях, схоронила на дне озера свой клад, на всякий случай привязав к сундуку последнего смельчака, бросившего им вызов.	Ложь

Как исследовать озеро

ПОДВОДНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ встречаются крайне редко, поэтому я посчитал необходимым дать некоторые пояснения и рекомендации. Стоит обратить внимание на следующие моменты.

Дыхание под водой

Для исследования глубин требуется маг с заклинанием подводного дыхания — или подходящая замена. Подводное дыхание в ретроклонах B\X – заклинание третьего круга, к которому волшебник получает доступ на пятом уровне. И то, всего лишь одну ячейку. По этой причине я добавил волшебный предмет, который способен исправить положение (см. Жаберный нож). Его использование не является необходимым, если у героев есть хотя бы потенциальная возможность воспользоваться какой-нибудь альтернативой.

Общение с подводными обитателями

Другие необходимые (или во всяком случае, очень полезные) заклинания — разговор с животными и ESP. Первое позволяет полноценно общаться со многими обитателями озера, а второе — читать чужие мысли. Действие этих заклинаний различается от системы к системе; кроме того, в вашем отряде может присутствовать друид, способный общаться с животными без всяких заклинаний. Всё зависит от конкретного набора правил, поэтому подстройку вам придётся производить самостоятельно.

Общение внутри отряда

Следующий нюанс — общение внутри самого отряда. В описании эффекта подводного дыхания ничего не сказано о том, позволяет ли магия разговаривать под водой. Я считаю, что скорее нет, и поэтому эффекты вроде мысленной связи (и упомянутого ESP) будут крайне полезны. Однако общаться жестами всё-таки довольно трудно; советую не проявлять лишней суровости к игрокам и с помощью фраз вроде «Я жестами показываю, что...» позволить обмен даже комплексными мыслями и предложениями.



Карта

Ориентирование тоже может вызвать вопросы. В целом, существует два варианта: либо вы показываете игрокам карту без условных обозначений и они могут двигать по ней маркер отряда, не заботясь об ориентирах, либо игроки составляют карту с ваших слов. Во втором случае необходимы какие-то приметные черты местности, от которых можно будет отталкиваться. Я составил специальную таблицу; используйте её, когда игроки будут искать ориентиры. Ведущему необязательно отмечать ориентиры у себя; просто используйте то, что нарисовали игроки. Мелкими расхождениями можно пренебречь.

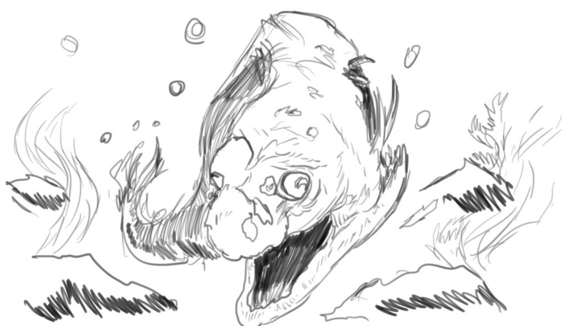
Исследование глубин

Не забывайте об освещении. Уже на глубине 10 ярдов видимость существенно снижается; ещё глубже — и потребуются какие-нибудь источники света. Факелы и лампы, очевидно, не подходят. Придётся снова обращаться к магии.

Приключение предполагает, что персонажи замечают любую указанную локацию, как только пересекают гекс. Это не особенно реалистично — даже с волшебным освещением видимость под водой существенно ограничена — но из соображений играбельности я предпочёл проигнорировать этот момент.

Время, скорость и случайные столкновения

- Персонажи проходят две мили в час по суше, а на вёсельной лодке или под водой преодолевают одну милю за час. Некоторые суда могут обеспечить более быстрое передвижение.
- Проверку на случайные столкновения делайте при пересечении границ гекса и в том случае, когда персонажи остаются на одном месте около часа. Это стандартный бросок d6, результат 1-2 на котором означает, что происходит случайная встреча. Делайте проверки только при путешествии под водой или на берегу озера.



Правила подводных приключений

Наконец, необходимы какие-то правила по плаванию и подводным сражениям. Возможно, в вашей системе они уже есть. В противном случае, вот быстрые правила, которые можно использовать.

- Искатели приключений умеют плавать. Скорость плавания равна половине скорости обычного передвижения. Для тяжёлых доспехов можно ввести шанс утонуть.
- Любой искатель приключений может задержать дыхание на 1 минуту, после чего каждый боевой раунд необходим спасбросок, чтобы не задохнуться.
- Огненные заклинания не действуют под водой.
- Рубящее и дробящее оружие под водой наносит половину урона.
- Тетива немагических луков и арбалетов под водой портится после нескольких выстрелов.

Жаберный нож

Герои могут найти этот предмет в ходе других приключений или получить от того, кто отправит их к озеру.

Нож действует три раза в день. Необходимо разрезать им кожу. Порез наносит 1d4 урона и превращается в жабры, которые позволяют персонажу дышать под водой. Через сутки жабры исчезают.

С моей точки зрения, планирование подводных экспедиций — слишком интересная деятельность, чтобы лишать её игроков. Чтобы жаберный нож не превратился в универсальное решение всех проблем, я наделил его указанными ограничениями. Вы можете убрать их или выдать персонажам другие предметы, позволяющие беспрепятственно находиться под водой.

МОЖЕТ ПОКАЗАТЬСЯ, что из-за такого количества проблем и ограничений играть в подводные приключения неинтересно. Вода — чуждая человеку среда обитания; её покорение не может быть лёгким. Если вы используете «Песни мёртвых рыб» в ходе кампании, я рекомендую позволить игрокам самостоятельно познакомиться со всеми этими трудностями. Скорее всего, им придётся организовать несколько экспедиций к озеру; они будут запасаться зельями подводного дыхания, искать волшебные вещи, способные разрешить проблему коммуникации, попробуют найти друида, который согласится сопровождать их для разговоров с рыбами, и так далее.

Если же вы играете модуль отдельно — то все указанные моменты стоит решить заранее. Кампания предоставляет контекст, позволяющий превратить их решение в интересную задачу. Без такого контекста эти проблемы вызовут только раздражение.

Случайные столкновения

Столкновения под водой

За каждые 10 ярдов глубины добавляйте +1 к результату броска.

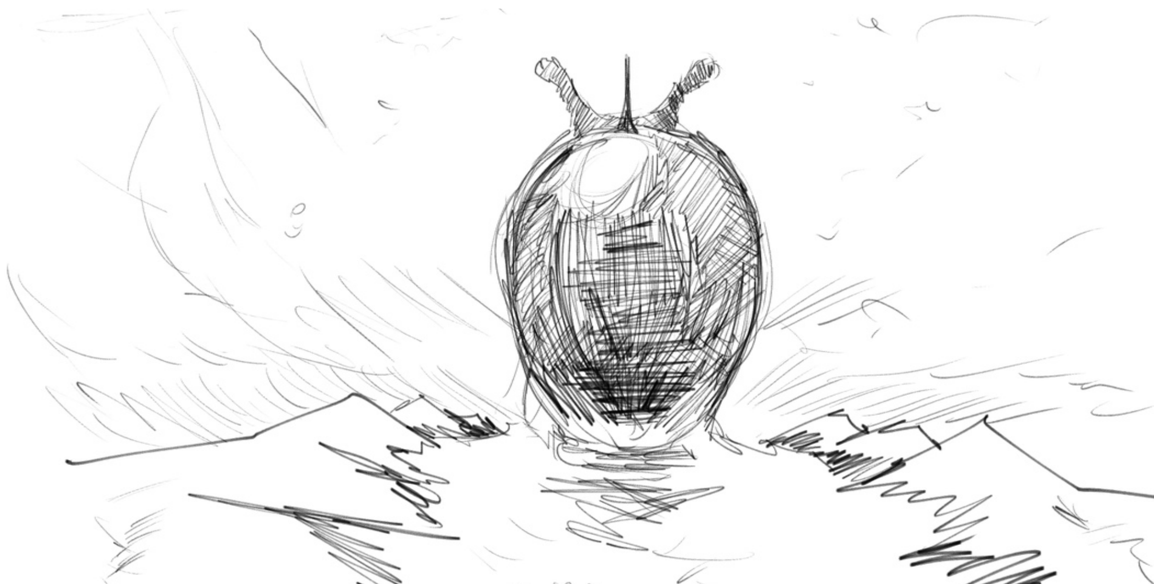
D20	Столкновение	Характеристики
1-2	1d6 синих жаб. Крупные, полтора-два фута длиной. В темноте светятся синим.	**HD** 2, **AC** 12(7), **Atk** укус 1d4, **Скорость** средняя (в воде), низкая (на суше), **AL** N, **XP** 20
3-4	1d2 щуки. Крупная хищная рыба до 6 футов длиной.	**HD** 2+2, **AC** 14(5), **Atk** укус 1d6+1, **Скорость** высокая, **AL** N, **XP** 35
5-6	Огромный рак. Из-за эманаций Лунного Дитя раки в озере достигают 8 футов длиной.	**HD** 6, **AC** 17(2), **Atk** клешни 1d6/1d6, **Скорость** средняя (в воде), низкая (на суше), **AL** N, **XP** 570
7-10	Мордред. Молодой чародей, разыскивающий на озере источник своих странных сновидений. См. 19.	См. 19
11	1d4 угря. Длинное гибкое тело и молниеносный укус.	**HD** 3, **AC** 16(3), **Atk** укус 1d6+2, **Скорость** высокая, **AL** N, **XP** 50
12-13	Улитка-титан. Огромная и древняя, улитка медленно ползёт по дну озера, никогда не останавливаясь. Самые смертоносные хищники улепётывают с её пути. Из исполинской раковины торчит длинный загнутый рог. Улитка — отравленное Хаосом тело бывшего хранителя озера (см. 1), разделённое со своим духом и не знающее покоя. Любое оружие, сделанное из рога, считается волшебным оружием +1.	**HD** 12, **AC** 16(3), **Atk** удар 2d8, укус 1d8, щупальца 1d4/1d4 + яд. **Скорость** низкая, **AL** C, **XP** 2000. **Яд**: после удара отравленным щупальцем жертва должна пройти спасбросок, иначе будет парализована на 2d6 хода.
14-15	Косяк мёртвых карпов. Рыбы-нежить, которых полип отправил на охоту за новыми телами.	**HD** 4, **AC** 13(6), **Atk** укусы, **Скорость** средняя, **AL** C, **XP** 80 **Укусы**: косяк карпов набрасывается на жертву и каждый раунд наносит ей 4 урона без проверки атаки. Цель без доспеха получает двойной урон.
16	1d6 медуз. Пресноводные ядовитые медузы — обычного размера, но от того не менее опасные.	**HD** 1, **AC** 12(7), **Atk** ожог 1d6+яд, **Скорость** средняя, **AL** N, **XP** 15 **Яд**: жертва получает 2 урона каждый раунд, пока не пройдёт спасбросок.
17-18	1d6 мёртвых щук. Погибшие и воскрешённые полипом хищники.	**HD** 2, **AC** 15(4), **Atk** укус 1d6+2, **Скорость** средняя, **AL** C, **XP** 35
19-20	Мутировавший карп-долгожитель. Прожил более сотни лет, вырос до огромных размеров и под воздействием Хаоса отрастил себе десятки новых ртов и пучки глаз вдоль тела. Многие из его пастей даже не присоединены к пищеводу, но всё равно кусаются.	**HD** 8, **AC** 13(6), **Atk** укусы 1d6/1d6/1d6/1d6, **Скорость** средняя, **AL** C, **XP** 1060

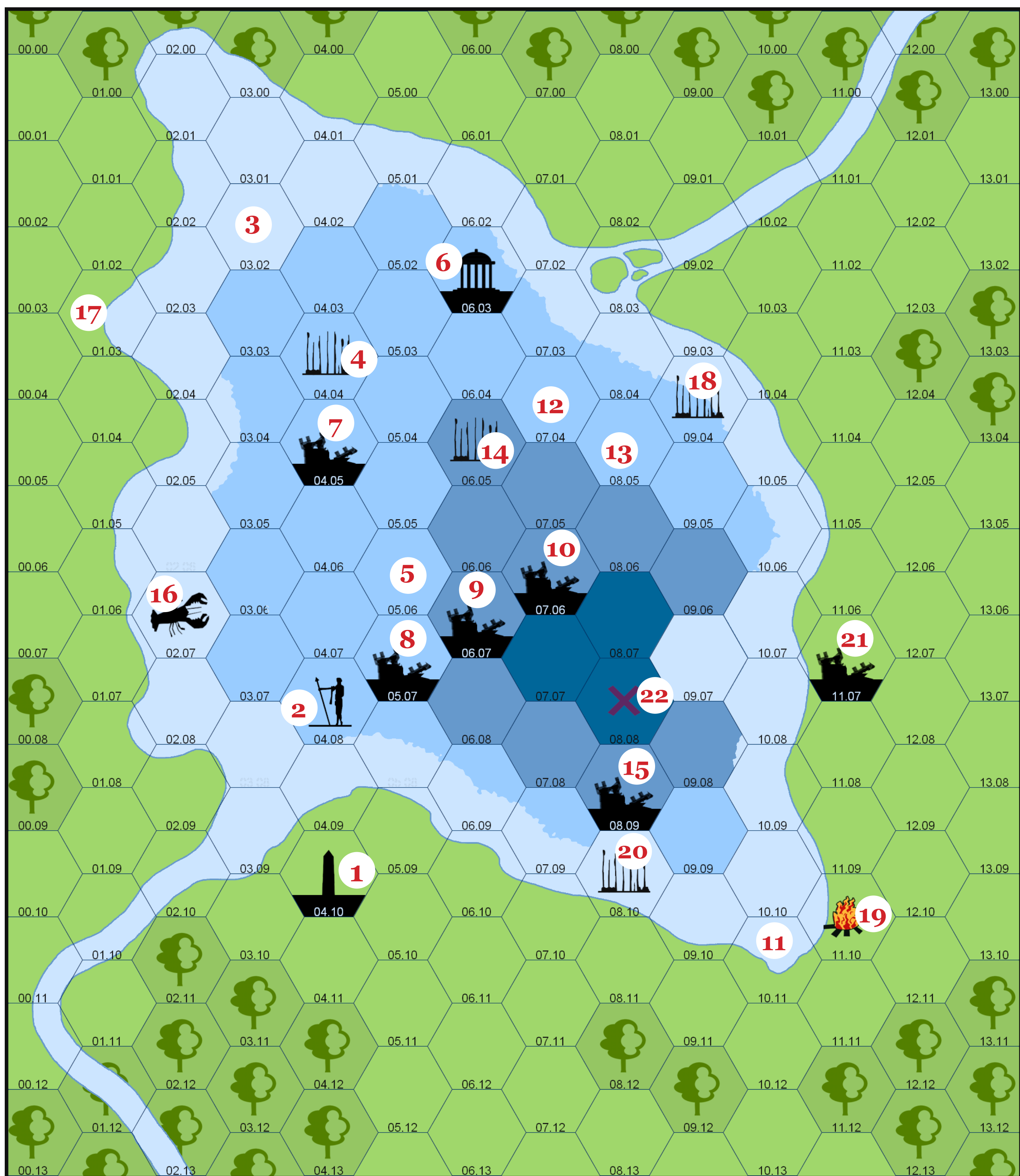
Столкновения на берегу и мелководье

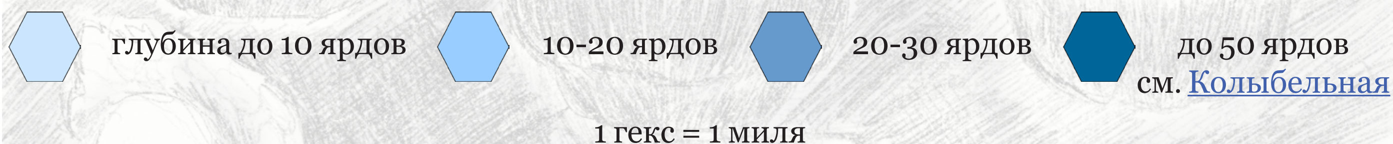
Измените результат в зависимости от контекста встречи — к примеру, улитка-титан никогда не выползает на берег, но можно увидеть её огромную голову, поднимающуюся из воды. Встречи на берегу происходят не чаще раза в день.

D6	Столкновение	Характеристики
1-2	Мордред. Молодой чародей, разыскивающий на озере источник своих странных сновидений. См. 19.	См.19
3	1d6 синих жаб. Крупные, полтора-два фута длиной. В темноте светятся синим.	**HD** 2, **AC** 12(7), **Atk** укус 1d4, **Скорость** средняя (в воде), низкая (на суше), **AL** N, **XP** 20
4	Улитка-титан. Огромная и древняя, улитка медленно ползёт по дну озера, никогда не останавливаясь. Самые смертоносные хищники улепётывают с её пути. Из исполинской раковины торчит длинный загнутый рог. Улитка — отравленное Хаосом тело бывшего хранителя озера (см. 1), разделённое со своим духом и не знающее покоя. Любое оружие, сделанное из рога, считается волшебным оружием +1.	**HD** 12, **AC** 16(3), **Atk** удар 2d8, укус 1d8, щупальца 1d4/1d4 + яд. **Скорость** низкая, **AL** C, **XP** 2000. **Яд**: после удара отравленным щупальцем жертва должна пройти спасбросок, иначе будет парализована на 2d6 хода.
5	Огромный рак. Из-за эманаций Лунного Дитя раки в озере достигают 8 футов длиной.	**HD** 6, **AC** 17(2), **Atk** клешни 1d6/1d6, **Скорость** средняя (в воде), низкая (на суше), **AL** N, **XP** 570
6	Синяя жаба. Мёртвая (окончательно) и облепленная мухами и гнусом.	-

Не забывайте про бросок реакции. Из всех существ, которых могут повстречать герои, только нежить враждебна по умолчанию. Мордред, русалка Лиф и Лягушонок всегда расположены к диалогу. Все прочие будут реагировать по-разному. Дружелюбные существа могут рассказать что-нибудь интересное об окрестностях — как минимум, направить героев в сторону ближайшей точки интереса.







1 гекс = 1 миля

Номера локаций кликабельны. Карту без обозначений см. в приложении Е.

Озеро

НЕСМОТРЯ НА ТО, что из-за мутаций многие виды вымахали до огромных размеров, в озере по-прежнему хватает самой обычной живности — тем более, что в последние годы Дитя спит, убаюканное колыбельной. Лягушки, водоросли, ракушки, улитки, мелкая рыбёшка — всё это может встретиться игрокам и не упомянуто лишь потому, что не играет в приключении значительной роли. Не стесняйтесь использовать эти мелочи при описании обстановки.

Энергии Хаоса

Даже спящее Дитя продолжает быть источником Хаоса. Коснувшись воды, любой чародей почувствует, что она пронизана волшебной силой. Из-за этого каждое заклинание, прочитанное в воде, приобретает один из следующих случайных эффектов:

D6	Воздействие Хаоса
1	Увеличенная длительность. Заклинание действует вдвое дольше. Если заклинание действует мгновенно, маг должен распределить второй аналогичный эффект на другую цель (как если бы прочитал заклинание два раза подряд).
2	Заклинание не исчезает из памяти чародея.
3	Удвоенная площадь; если заклинание действовало на одну цель, оно начинает действовать на две; если эффект заклинания занимает площадь в 10 футов, то увеличивается до 20, и так далее.
4	Вместе с прочитанным заклинанием активируются сразу все заготовленные магом заклинания того же круга. Маг должен немедленно распределить их эффекты в любой последовательности. Если заклинаний того же круга не осталось - активируется предыдущий круг.
5-6	Ничего.

От этих эффектов нельзя отказаться. Иногда результат может быть разрушительным. Чародею придётся решать, как лучше всего распоряжаться своими силами в таких условиях.

Эффект не распространяется на жрецов и священников, которые служат божествам порядка и нейтралитета. По решению ведущего эффекты могут распространяться и на волшебные предметы (в первую очередь — если те принадлежат Хаосу).

Набранная из озера вода теряет указанные свойства.

Колыбельная песня

В гексах максимальной глубины становится слышна колыбельная, которую поют мёртвые рыбы (см. Мёртвый хор). Странные атональные щелчки и колебания складываются в подобие белого шума, незаметно вползают в голову и обволакивают мысли липким туманом.

Каждый раз при входе отряда в гекс максимальной глубины выбирайте одного из игроков, ещё не ощутившего на себе воздействие колыбельной. Спросите этого игрока — именно игрока, а не персонажа — о самом близком человеке, что только был в его жизни. Скажите, что он слышит голос этого человека, зовущий куда-то вдаль. Если персонаж/игрок пойдёт на голос — он уснёт. Если будет медлить или откажется — испытает невыносимое чувство одиночества и вечной разлуки. Не разделяйте в этот момент игрока и персонажа. Не просите делать никаких бросков.

Уснувший персонаж захлебнётся и утонет, если задерживал дыхание, или начнёт медленно всплывать, если может дышать под водой.

Это по-настоящему страшный момент — единственный страшный момент во всём приключении, как мне кажется... Я пишу эти строки в три часа ночи, один в пустой — слишком пустой — квартире.
На месте гипотетического игрока я бы пошёл на голос.

1 — Жабий обелиск

Каждый день от заката и до полуночи здесь мерцает синее свечение, заметное от самых границ гекса. Подойдя к источнику света поближе, можно услышать нечеловеческие напевы, похожие на горловое пение.

Среди обглоданных беспощадным временем руин стоит покосившийся, но всё ещё целый обелиск — гладкая чёрная стрела, устремлённая в небо. На закате вокруг обелиска начинают собираться озёрные жабы. Их сборища длятся примерно до полуночи. Жабы крупные, в среднем полтора-два фута длиной, и в темноте светятся синим — особенно ярко сверкают их глаза. Именно эту иллюминацию можно увидеть по вечерам. Собравшись вокруг обелиска, жабы по очереди издают свои кличи, сливающиеся в жутковатый утробный ритм.

По вечерам здесь собирается 10+2d6 жаб.

Синие жабы

HD 2d8
AC 12 (7)
Atk укус 1d6

Скорость: средняя (в воде), низкая (на суше)
AL N
XP 20



Разговор с животными/ESP: синие жабы обладают первичными зачатками разума. У них уже сформировалась примитивная религия — поклонение обелиску. В жабьем мировоззрении обелиск воплощает собой Хорошую-Жизнь-Которая-Была-Раньше, коллективную память о существовании в озере до падения Лунного Дитя.

Обелиск: в обелиске скрывается искалеченный дух бывшего хранителя озера — мелкого божка или титана, которого травмировало прибытие Дитя. Его мысли можно прочесть с помощью заклинания ESP или другой аналогичной способности. Дух помнит удар Дитя, но не знает, что стало его причиной. После катаклизма он нашёл убежище в обелиске, поскольку больше не может вернуться в свою испорченную плоть (см. улитка-титан в разделе случайных столкновений). Дух хочет перестать существовать. Для этого необходимо добыть рог с панциря улитки-титана и пронзить им обелиск.

После убийства духа рог будет благословлён. Изготовленное из него оружие будет волшебным оружием +2 и сможет своим прикосновением гасить любой огонь.

2 — Затонувшая статуя

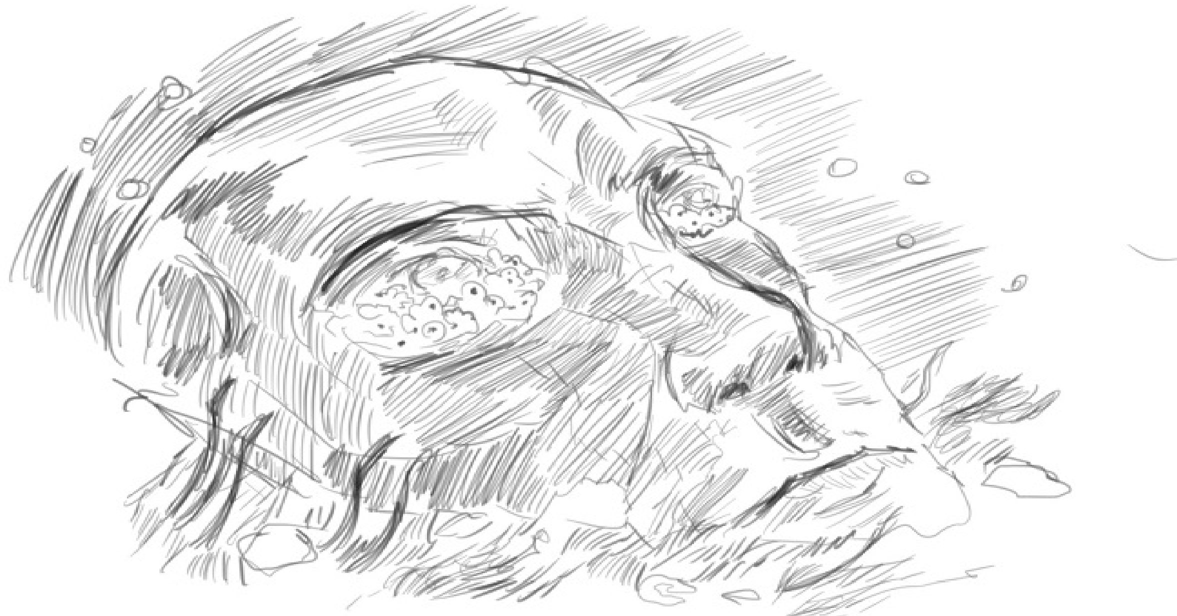
Из придонного ила торчит огромное каменное лицо — не меньше десяти ярдов в длину. Пустые глазницы статуи наполнены икрой синих жаб, излучающей жутковатое сияние в озёрном сумраке.

Жабы разозлятся, если герои похитят их икру (модифицируйте бросок реакции на одну ступень при последующих встречах).

3 — Жемчужницы-мимики

На дне в нескольких ярдах друг от друга раскиданы пять раковин-жемчужниц. Как и многие другие обитатели озера, раковины отличаются огромными размерами — до полутора ярдов в длину. Створки одной из раковин приоткрыты — моллюск кажется мёртвым. Сквозь щель видна жемчужина размером с голову младенца.

На самом деле это подводные



мимики. Как только кто-то касается мимика, тот выпускает прочнейший клей и приковывает к себе жертву.

Разговор с животными/ESP: ничего не даёт. Мимики не отвечают. Впрочем, и обычные моллюски тоже не стали бы.

Подводные мимики

HD 7d8	**Скорость**: низкая
AC 13 (6)	**AL** N
Atk псевдоподия 3d4	**XP** 800

Особое: умеют притворяться камнями, ракушками и кораллами. Как только кто-то прикасается к мимику, он выпускает клей и приковывает к себе жертву (спасбросок для освобождения).

4 — Подводный лес

Мутировавшие водоросли с толстыми стеблями поднимаются на десятки футов со дна. Среди них снуют стайки мелких рыб. В густой «листве» прячутся хищные головоногие моллюски — они неожиданно бросаются на жертву из своего укрытия и запускают щупальца в телесные отверстия, чтобы добраться до уязвимых мест.

При прохождении через лес героев ждёт 1d4 нападения хищных моллюсков. Из-за своей тактики моллюски застают жертву врасплох на 1-4 во время проверки внезапности.

При обыске леса можно найти три раковины-жемчужницы. Жемчужины есть только в двух.

Моллюск-лицехват

HD 1d8+2	**Скорость**: высокая
AC 12 (7)	**AL** C
Atk щупальца (особое)	**XP** 30

Щупальца: упав на жертву (без проверки атаки; успешный спасбросок позволяет увернуться), моллюск запускает в неё щупальца и начинает рвать внутренние ткани мощными присосками. Пострадавший каждый раунд получает 1d6 урона и беспомощен из-за дикой боли.

Икра: моллюски обоеполы. Они откладывают уже оплодотворённую икру внутрь организма-носителя. При захвате жертвы моллюском бросьте d6: 1-2 означает, что моллюск отложил икру в ткани слизистой оболочки. На следующие сутки жертва почувствует жар (-1 ко всем броскам). На вторые сутки ей необходимо пройти спасбросок. Успех — организм справился и убил икру. Неудача — через 2d4 дня недомогания и боли в поражённой области икра созреет, и моллюски выйдут наружу (d4: 1-3 — через рот (2d6 урона от повреждения тканей), 4 — через глазницу (2d6 урона от повреждений и потеря глаза).

От икры можно избавиться, как от любой другой болезни или паразита.

5 — Настоящие жемчужницы

Семь крупных, до полутора ярдов в длину, раковин. По внешнему виду ничем не отличаются от мимиков из 4. Однако это — настоящие жемчужницы. В четырёх из семи раковин можно найти крупную сформировавшуюся жемчужину. Каждая из четырёх жемчужин стоит 10 000 золотых монет, но большинство торговцев решат, что это просто подделка.

6 — Русалка Лиф

На небольшой глубине под водой стоит уцелевший дворец или храм, увенчанный куполом.

В нём обитает прекрасная обнажённая женщина, бёдра которой заканчиваются парой длинных толстых щупалец. Лиф — сестра Сибенн из храма Иштар (см. приключение «Семена неземных наслаждений»). Лиф дружелюбна к гостям и обязательно приплывёт поприветствовать героев. Если её жизни будет что-то угрожать — на защиту русалки мгновенно примчатся две огромных щуки-людоеда. Русалка умеет разговаривать с рыбами и другими озёрными животными.

Что Лиф может сообщить отряду:

- Легенду о Царе-насильнике;
- Сведения о том, что мёртвые рыбы появились в озере в последние двадцать лет и иногда они поют; от этих песен озеро как будто «успокаивается»;
- Косяки рыбной нежити чаще встречаются в юго-восточной части озера, там, где глубина резко возрастает;
- В качестве интересных мест может предложить партии посетить жабий обелиск (1), затонувшую статую (2) и руины колокольни (7). Указывает направление и ориентиры;
- Неоднократно видела улитку-титана, но ничего о ней не знает и советует держаться от чудовища подальше — чувства подсказывают ей, что это существо слишком сильно отравлено Хаосом;
- Лиф переселилась на это озеро из-за его безлюдности после неприятного инцидента с ревнивыми жёнами рыбаков. Она старается держаться подальше от опасности и мало что знает о более глубоких участках.

Щуки

HD 2d8+2	**Скорость** высокая
AC 14 (5)	**AL** N
Atk укус 1d6+1	**XP** 35

Лиф может попросить у отряда:

- Она давно наблюдает за Мордредом. Юноша запал в сердце одинокой русалки, но Лиф боится, что её нечеловеческая внешность оттолкнёт чародея, и просит устроить свидание. Взамен русалка может сопровождать героев и переводить с языка рыб;
- Лиф дружит почти со всеми «нормальными» обитателями озера. Она не хочет, чтобы герои их убивали;
- Если вы собираетесь использовать модуль «Семена неземных наслаждений», Лиф может попросить проведать свою сестру Сибенн — или наоборот, Сибенн могла попросить проведать Лиф.

Лиф

HD 4d8	**Скорость** средняя (в воде и на суше)
AC 10 (9)	**AL** N
Atk удар щупальцем (10’, 1d4, сбивает с ног в случае неудачного спасброска)	**XP** 80

Песня сирены: те, кто слышат волшебную песню Лиф, должны пройти спасбросок, иначе попадут под её чары. Поддавшиеся чарам будут испытывать неутолимую жажду быть с русалкой и выполнять любые её капризы. Этот эффект длится 1 час.



7 — Колокольня

Среди руин затонувших зданий лежит на боку древняя колокольня. Массивный бронзовый колокол зарос водорослями и ракушками, но в него можно ударить, если очистить колокольный язык.

Чистый и громкий звук колокола в воде разойдётся по всему озеру. В ответ на зов из руин поднимутся призраки жителей древнего города — десятки, если не сотни. Призраки будут повторять то, что делали при жизни, как на зацикленной записи. Говорить или взаимодействовать с ними нельзя.

8 — Затонувшие улицы

Стёртые водой каменные плиты по-прежнему чертят узор древних улиц. Тщательно прочесав морское дно, можно найти различные предметы городского быта. Большинство из них не представляет никакого интереса, кроме чёрного идола.

Если прозвонил колокол: по улицам расхаживают призраки, занимаясь повседневными делами. Для них город всё ещё существует.

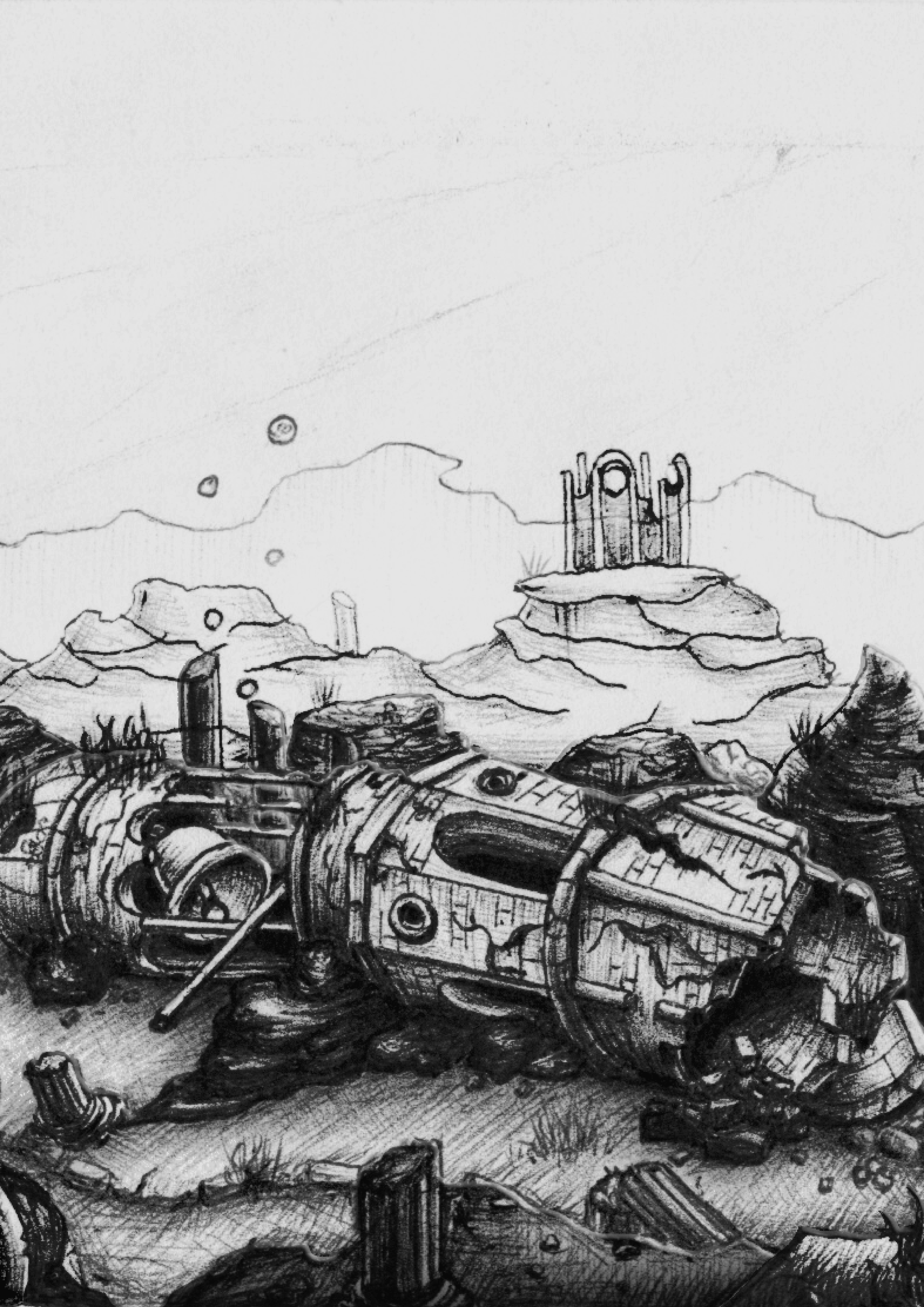
Можно ли упокоить призраков?
Да. Любой жрец представляет, как это сделать. Необходимо искупить то зло, которое привело к катастрофе и гибели жителей приозёрного города. Игрокам придётся разобраться, что здесь произошло, вернуть Лунное Дитя в космос и после этого попросить любого бога Порядка или Нейтралитета позаботиться о неупокоенных душах. Другой вариант: пожертвовать сокровища на 100 000 золотых богу смерти либо совершить соизмеримый подвиг в его пользу, после чего попросить божество проявить милосердие и освободить призраков. Прочие придуманные игроками идеи могут сработать с разрешения ведущего. Если это не будет слишком легко.



Чёрный идол
Статуэтка из обсидиана, изображающая отдалённо человекоподобное существо с неестественно крупной головой. Любой человек, спящий в паре футов от статуэтки, увидит чужой сон.

D6	Владелец сна	Содержание сна
1	Лиф	Лиф с другой русалкой, Сибенн, дразнят рыбаков на баркасе.
2	Мордред	Плохая видимость. Пузырьки воздуха. Чувство удушья. Бульканье. Тесный каменный мешок. Толща воды где-то наверху.
3	Лягушонок	Настороженность. Опасность может быть повсюду. Песок под ногами. Вода. Кто-то в воде! Повторяет все движения. Любопытство и осторожность. Попытка коснуться. Вода. Брызги. Обман! Не настоящий!
4	Лунное Дитя	Медленно плывущий вихрь красок с одной стороны; с другой стороны — большое ничто. Чувство объятия; нежное прикосновение, окутывающее целиком. Потоки сладкого покалывания.
5	Древний рак из норы 16	Скрежет хитина о хитин, щелчки, сладкая пульсация.
6	Неизвестен	Мёртвое Ничто, которое невозможно определить привычными характеристиками, но ясно, что это именно Ничто, и оно действительно мёртвое. В этом Ничто нет наблюдателя, и спящий понимает — он не наблюдатель, он сам Ничто, и он — мёртв.

Теоретически герои могут научиться использовать идол и видеть сны конкретного существа, но для этого потребуется несколько недель практики.



9 — Родильная палата

Храм в форме пирамиды. Вершина здания рухнула, и внутрь можно проникнуть сквозь открывшуюся дыру. Храм состоит из единственного просторного зала. Внутри обитают четыре хищных угря, немедленно нападающие на всех, кто потревожит покой их жилища.

Угри	
HD 3d8	**Скорость** высокая
AC 16 (3)	**AL** N
Atk укус 1d6+2	**XP** 50

Именно в этом храме царь-жрец совершил свой ритуал. Основная здешняя достопримечательность — две каменных плиты, на лицевой поверхности которых высечена предельно точная карта лунных полушарий. Размеры плит — 2x2x0.3 ярда, вес — около 500 фунтов каждая. Любой состоятельный волшебник готов отдать 25 000 gp за такую подробную карту (за каждую плиту).

Тщательные поиски (или активное заклинание обнаружения магии) позволят найти среди ила, мелких водорослей и каменных обломков, заполняющих зал, Разделяющий серп — ритуальный инструмент, с помощью которого царь вырвал Лунное Дитя из лона матери.

10 — Камера с клонами Царя-насильника

Обломки какого-то внушительного здания — возможно, дворца. Основание из каменных плит завалено обломками колонн и кровли. Всё поросло ракушками и водорослями. Путь внутрь завала существует, но для этого надо очень тщательно обыскать руины; шанс обнаружить его — 2 из 6 за каждый час поисков. В недрах здания можно найти трещину, ведущую вниз — в затопленные подвалы. Подвалы представляют собой лабиринт из тоннелей и коридоров, большинство из которых обрушились.

Если прозвонил колокол: призрак в величественной мантии будет снова и снова входить в разрушенное здание и исчезать там на какое-то время. Внутри здания призрак спускается вниз по заваленной лестнице, проходя сквозь обломки, и исчезает в тоннелях под руинами. Там он следует по единственному верному пути в лабиринте.

Запутанный, но короткий проход ведёт к широким каменным дверям, на которых высечен незнакомый героям древний иероглиф. Иероглиф можно прочесть только с помощью магии: он гласит «Царственное подобие» или «Копия государя».

За дверями открывается просторный затопленный зал. Вдоль стен стоят шесть саркофагов из обсидиана, украшенных резьбой и инкрустированных жемчугом, серебром и платиной — по три саркофага у каждой стены. Помещение пострадало: крышки саркофагов завалены обломками изрядно просевшего потолка. Крышка одного из саркофагов сброшена. Наружу свешивается человеческий скелет, испорченный водой и покрытый подводной растительностью.

Если потратить время, то с каждого из саркофагов можно набрать жемчуга и драгоценных металлов на 3d6x100 золотых монет.

Разделяющий серп

Удар этим серпом разделяет любое живое существо на два аналогичных существа, но меньшего размера. Например, существо с 6 HD можно разделить на два существа по 3 HD каждое.

Тот, кто наносит удар, может отмерить большую или меньшую часть. Если отрезать от существа с 6 HD одну треть, получится существо с 4 HD и существо с 2 HD.

Разделённые существа обладают всеми способностями целого, кроме тех, что напрямую зависят от HD (или от уровня в случае с персонажами игроков).

Если удар наносится случайно, определите пропорции существ с помощью броска кубика.

Серп трактует понятие «жизнь» достаточно широко и способен разделять даже неорганических существ — при условии, что они обладают какой-то разновидностью сознания и\или души.

Физического урона серп не наносит.



У чародея, который пытался пленить Лунное Дитя, был план на случай гибели. Он изготовил несколько своих двойников-клонов и спрятал их в тайной камере под дворцом. Но катаклизм разрушил все его планы, и после гибели оригинала запертые клоны не смогли пробудиться.

Любой из саркофагов можно открыть. Это приведёт к пробуждению одного из спящих внутри клонов — благо, саркофаги сохранили герметичность. В воде клон начнёт задыхаться. Сделайте за него спасбросок. В случае успеха, клон сумеет вовремя прочесть заклинание подводного дыхания и выжить. Кроме того, ему могут помочь герои. Если присутствует Мордред, он обязательно поможет клону и прочтёт заклинание дыхания под водой.

Если клон выжил — сделайте бросок реакции. Он может попытаться убить героев на месте, а может попробовать использовать их в своих целях. Если присутствует Мордред, реакция клона всегда положительна.

Клон представляется как Менгуасай.

Разговор:

- Клон не знает современных языков, но в его волшебном арсенале наверняка найдётся что-то на этот случай;
- Будет манипулировать героями, и в особенности — Мордредом (юноша — его далёкий потомок), стараясь использовать их в своих целях;
- Говорит, что не помнит катаклизма (это правда — клон был создан раньше, но знает, какие планы вынашивал оригинал и легко догадается о случившемся).

Цели клона:

- Выбраться на берег. На берегу клон поселится в разрушенном здании 21;
- Добыть книгу заклинаний;
- Избавиться от полипа и мёртвых рыб;
- При отсутствии противодействия и после уничтожения полипа использует эманации Лунного Дитя в качестве топлива для своей магии, подчинит себе обитателей озера (всех, включая Лиф и Мордреда), из руин возведёт башню мага и начнёт возрождать своё королевство.

Менгуасай (клон)

HD 14d8	**Скорость** средняя
AC 10 (9)	**AL** C
Atk поначалу клон безоружен	**XP** 6000

Спасброски: как жрец 13-го уровня

Заклинания: у клона есть неограниченный доступ ко всем заклинаниям жреца и мага с первого по пятый круг. Без книги заклинаний он не может использовать заклинания более высоких кругов.

Чтение мыслей: Менгуасай обладает невероятной властью над своим разумом. Чтобы герои смогли прочесть те мысли, которые он хочет скрыть, клон должен провалить спасбросок.

Нет необходимости расписывать Менгуасая по правилам для игровых персонажей. Ведущему и так достаточно тяжело управлять персонажем с таким большим магическим арсеналом.
Однако обязательно сообщите об этом игрокам, если те вдруг начнут строить планы, основываясь на предположении, что Менгуасай подчиняется тем же правилам — будут считать его ячейки заклинаний и прочее.

Война Менгуасаев
Если выпустить нескольких клонов, они будут связаны ментально и испытывать сильнейшую необходимость убить своего двойника. Остаться должен только один!
Если через неделю свежий клон не сможет убить другого и не погибнет сам, ментальная связь исчезнет, а с ней — и принуждение к убийству дубликата.
Если это произойдёт, у свежего клона есть 50% шанс обезуметь полностью.

11 — Поля

Длинный ровный участок озёрного дна.

Если прозвонил колокол: на несуществующих больше полях работают десятки призраков, собирая такой же несуществующий урожай.

12 – Трещина

Дно рассекает массивная трещина длиной около 60-70 ярдов. Дно трещины густо поросло водорослями; это настоящие подводные джунгли, освещаемые лишь редкими огоньками мелких фосфоресцирующих рыбёшек.

В водорослях легко запутаться (необходим спасбросок, чтобы этого не произошло). Именно так и случилось с неудачливым сомом. Крупная рыба бьётся в зарослях, пытаясь освободиться.

Разговор с животными/ESP: если помочь сому, он может показать, какие из жемчужниц в развалинах 13 настоящие, а какие на самом деле мимики.

13 — Дом с жемчужницами

В сглаженных водой и присыпанных илом камнях ещё можно различить очертания стен древнего здания. Среди руин лежат шесть жемчужниц. Из этих шести двое — мимики (определите случайным образом при попытке открыть раковину). Три из настоящих жемчужниц — пустые.

Сом из трещины 12 может подсказать, какие жемчужницы настоящие.

Подводные мимики

HD 7d8	**Скорость**: низкая
AC 13 (6)	**AL** N
Atk псевдоподия 3d4	**XP** 800

Особое: умеют притворяться камнями, ракушками и кораллами. Как только кто-то прикасается к мимику, он выпускает клей и приковывает к себе жертву (спасбросок для освобождения).

14 — Подводный лес 2

Мутировавшие водоросли с толстыми стеблями поднимаются на десятки футов со дна. Среди них снуют стайки мелких рыб. В густой «листве» прячутся хищные головоногие моллюски — они неожиданно бросаются на жертву из своего укрытия и запускают щупальца в телесные отверстия, чтобы добраться до уязвимых мест.

При прохождении через лес героев ждёт 1 нападение хищных моллюсков. Из-за своей тактики моллюски застают жертву врасплох на 1-4 во время проверки внезапности.

При обыске леса можно найти одну раковину-жемчужницу — 3 из 6 шансов, что в ней есть жемчуг.

Моллюск-лицехват

HD 1d8+2	**Скорость**: высокая
AC 12 (7)	**AL** C
Atk щупальца (особое)	**XP** 30

Щупальца: упав на жертву (без проверки атаки; успешный спасбросок позволяет увернуться), моллюск запускает в неё щупальца и начинает рвать внутренние ткани мощными присосками. Пострадавший каждый раунд получает 1d6 урона и беспомощен из-за дикой боли.

Икра: моллюски обоеполы. Они откладывают уже оплодотворённую икру внутрь организма-носителя. При захвате жертвы моллюском бросьте d6: 1-2 означает, что моллюск отложил икру в ткани слизистой оболочки. На следующие сутки жертва почувствует жар (-1 ко всем броскам). На вторые сутки ей необходимо пройти спасбросок. Успех — организм справился и убил икру. Неудача — через 2d4 дня недомогания и боли в поражённой области икра созреет, и моллюски выйдут наружу (d4: 1-3 — через рот (2d6 урона от повреждения тканей), 4 — через глазницу (2d6 урона от повреждений и потеря глаза).

От икры можно избавиться, как от любой другой болезни или паразита.

15 — Золото легиона

На сотни и сотни ярдов вокруг дно усеяно останками зданий. Среди них возвышаются несколько холмов, самый заметный из которых – на самом деле руины дворца, засыпанные илом, покрытые густой подводной растительностью, галькой и ракушками.

Если прозвонил колокол: по разрушенной улице маршируют ряды призраков в древних доспехах. В центре процессии несут два открытых ковчега, полных золота, драгоценностей и статуэток; выкуп или добыча из воинского похода. Процессия исчезает в недрах холма.

Внутрь здания можно проникнуть, но необходимы длительные и настойчивые поиски прохода. Если в отряде присутствует Лягушонок (см. 17), он находит проход сразу же. Протиснувшись среди каменных обломков, действительно можно обнаружить один из ковчегов. Его завалило камнями; попытка освободить крышку ковчега с вероятностью 1 к 6 приводит к обвалу (40 hp урона, спасбросок, чтобы выбраться из-под камней). Внутри — 11 фунтов драгоценностей общей стоимостью 35 000 золотых.

16 — Рачья нора

Здесь живёт один из самых древних раков озера. Подобно прочей озёрной живности, из-за эманаций Дитя он значительно крупнее обычных раков и обладает зачатками разума.

Нора около 7-10 футов в диаметре. В её глубине есть отдельная пещерка, где хранится пустой экзоскелет самки рака, из-за мутации обладающий необычным радужным окрасом. Экзоскелет можно продать коллекционерам, торговцам диковинами и различным учёным за 500-750 золотых монет. Это останки бывшей возлюбленной хозяина норы, которую убили мёртвые слуги полипа. Теперь рак мстит им и по ночам выходит охотиться на мёртвых рыб.

Огромный рак

HD 6d8	**Скорость** средняя
AC 17 (2)	**AL** N
Atk 2 клешни 1d6/1d6	**XP** 570

Разговор с животными/ESP:

- Рак знает, что источник проклятия нежити находится где-то в глубинах кратера, но не знает его настоящую природу;
- Если рассказать раку про полип, он пожелает с ним разделаться или помочь героям, если те тоже хотят полипу смерти;
- Дружит с русалкой Лиф из затонувшего дворца в 6. Может направить героев к ней, если решит, что они не представляют угрозы.

Постарайтесь отнестись к раку как к полноценному персонажу. Он так же несчастен, как и большинство других обитателей озера. По человеческим меркам его чувства прямолинейны и бесхитростны, но они такие же настоящие.

17 — Лягушонок

Здесь обитает странное существо, похожее на гибрид лягушки и безобразного человеческого ребёнка. Лягушонок необычайно одинок и нуждается в компании. Он постарается познакомиться с отрядом, хотя будет осторожен. Если герои не прогонят Лягушонка сразу же, он привяжется к ним, как бездомная собачка, и будет всюду следовать за ними, даже если его будут бить и унижать.

Лягушонок

HD 2d8	**Скорость** средняя (в воде и на суше)
AC 10 (9)	**AL** N
Atk укус 1d6	**XP** 20



Лягушонок — амфибия. Он довольно умён и за месяц способен научиться говорить, хотя его словарный запас никогда не превысит 500-1000 самых простых слов. Хотя бы один день в неделю ему нужно проводить в воде, иначе начнёт шелушиться и облезать шкура.

Лягушонок очень мало знает про озеро. Он пытался подружиться с раком из 16, но тот оказался слишком нелюдимым. Его спугнули щуки, которые дружат с русалкой, и поэтому

он боится Лиф. Он видел улитку-титана, но даже не понял, что это живое существо.

18 — Подводный лес 3

Мутировавшие водоросли с толстыми стеблями поднимаются на десятки футов со дна. Среди них снуют стайки мелких рыб. В густой «листве» прячутся хищные головоногие моллюски — они неожиданно бросаются на жертву из своего укрытия и запускают щупальца в телесные отверстия, чтобы добраться до уязвимых мест.

При прохождении через лес героев ждёт 1d6 нападений хищных моллюсков. Из-за своей тактики моллюски застают жертву врасплох на 1-4 во время проверки внезапности.

Можно найти две жемчужницы. 3 из 6 шансов, что в них есть жемчуг.

Моллюск-лицехват

HD 1d8+2	**Скорость**: высокая
AC 12 (7)	**AL** C
Atk щупальца (особое)	**XP** 30

Щупальца: упав на жертву (без проверки атаки; успешный спасбросок позволяет увернуться), моллюск запускает в неё щупальца и начинает рвать внутренние ткани мощными присосками. Пострадавший каждый раунд получает 1d6 урона и беспомощен из-за дикой боли.

Икра: моллюски обоеполы. Они откладывают уже оплодотворённую икру внутрь организма-носителя. При захвате жертвы моллюском бросьте d6: 1-2 означает, что моллюск отложил икру в ткани слизистой оболочки. На следующие сутки жертва почувствует жар (-1 ко всем броскам).
На вторые сутки ей необходимо пройти спасбросок. Успех — организм справился и убил икру. Неудача — через 2d4 дня недомогания и боли в поражённой области икра созреет, и моллюски выйдут наружу (d4: 1-3 — через рот (2d6 урона от повреждения тканей), 4 — через глазницу (2d6 урона от повреждений и потеря глаза).

От икры можно избавиться, как от любой другой болезни или паразита.

19 – Лагерь Мордреда

Если Мордред не сопровождает отряд, он здесь. В лагере — костровая яма, место для сна и тайник для вещей под крупным плоским камнем. В тайнике: свиток огненного шара, свиток молнии, свиток невидимости, свиток чтения языков и свиток обнаружения предмета, два зелья подводного дыхания, одно целебное зелье, одно противоядие и обычные походные принадлежности. Неподалёку замаскирована кустами лодка.

Мордред

Молодой темноволосый чародей, которому снятся повторяющиеся кошмары о подводной темнице. Поиски источника этих снов привели его сюда. Он исследует дно водоёма, пытаясь разобраться, в чем же дело.

- Мордред дружелюбен и с радостью присоединится к отряду;
- Юноша не знает об этом, но он — далёкий потомок царя-жреца, устроившего бедствие;
- Легко поддаётся на манипуляции Менгуасая и будет ему всячески помогать;
- Убедить Мордреда выступить против Менгуасая сможет только Лиф — при условии, что их встреча закончится взаимной симпатией;
- Мордред предложит исследовать область с руинами 8 и останки храма в 9, а после исследования всех известных отряду точек интереса — спуститься в кратер 22;
- Видел улитку-титана один раз, но не рискнул приближаться;
- Понятия не имеет о причинах воскрешения мёртвых рыб.

Мордред, маг 5-го уровня

HD 5d4	**Скорость**: средняя
AC 10 (9)	**AL** N
Atk кинжал 1d4	**XP** 350

Ячейки заклинаний: 2\2\1

Рекомендованные заклинания: волшебный снаряд, обнаружение магии, невидимость, зеркальный образ, подводное дыхание.

20 — Подводный лес 4

Мутировавшие водоросли с толстыми стеблями поднимаются на десятки футов со дна. Среди них снуют стайки мелких рыб. В густой «листве» прячутся хищные головоногие моллюски — они неожиданно бросаются на жертву из своего укрытия и запускают щупальца в телесные отверстия, чтобы добраться до уязвимых мест.

При прохождении через лес героев ждёт 2 нападения хищных моллюсков. Из-за своей тактики моллюски застают жертву врасплох на 1-4 во время проверки внезапности.

При обыске леса можно найти две жемчужницы. Одна из них — мимик, во второй есть жемчужина.

Моллюск-лицехват

HD 1d8+2	**Скорость**: высокая
AC 12 (7)	**AL** C
Atk щупальца (особое)	**XP** 30

Щупальца: упав на жертву (без проверки атаки; успешный спасбросок позволяет увернуться), моллюск запускает в неё щупальца и начинает рвать внутренние ткани мощными присосками. Пострадавший каждый раунд получает 1d6 урона и беспомощен из-за дикой боли.

Икра: моллюски обоеполы. Они откладывают уже оплодотворённую икру внутрь организма-носителя. При захвате жертвы моллюском бросьте d6: 1-2 означает, что моллюск отложил икру в ткани слизистой оболочки. На следующие сутки жертва почувствует жар (-1 ко всем броскам). На вторые сутки ей необходимо пройти спасбросок. Успех — организм справился и убил икру. Неудача — через 2d4 дня недомогания и боли в поражённой области икра созреет, и моллюски выйдут наружу (d4: 1-3 — через рот (2d6 урона от повреждения тканей), 4 — через глазницу (2d6 урона от повреждений и потеря глаза).

От икры можно избавиться, как от любой другой болезни или паразита.

Подводные мимики

HD 7d8	**Скорость**: низкая
AC 13 (6)	**AL** N
Atk псевдоподия 3d4	**XP** 800

Особое: умеют притворяться камнями, ракушками и кораллами. Как только кто-то прикасается к мимику, он выпускает клей и приковывает к себе жертву (спасбросок для освобождения).

21 — Разрушенное здание

Останки какой-то башни, не такие древние, как остальные руины вокруг. Здесь поселится клон Менгуасая, если освободить его из подводной темницы 10.

22 — Лунное Дитя и полип-некромант

Мёртвый хор: мёртвые жабы, мёртвые угри, мёртвые карпы, мёртвые раки — все они собрались здесь, чтобы петь колыбельные Лунному Дитя. Рыбы булькают, каждый косяк в своей тональности. Жабы в унисон хрипят, пропуская воду через свои мёртвые тела — получается странный хриплый свист. Раки щёлкают клешнями и скребут по камням хвостами. Все они мертвы; все они движутся с гипнотической и жуткой синхронностью; все они — единый оркестр для утоления боли.

Участники хора не сопротивляются и никак не реагируют на действия героев. Можно беспрепятственно рубить их на куски — оставшаяся нежить продолжит петь. После уничтожения каждого участника хора бросайте d20. Вычитайте количество уже уничтоженных рыб, раков, жаб и прочих. Единица означает, что хор больше не может поддерживать колыбельную: Лунное Дитя пробуждается и кричит (см. Крик Лунного Дитя ниже).

Полип-некромант сможет восстановить мёртвый хор через 1d4 дней; до тех пор Дитя будет почти постоянно кричать.

Если убить полип, из-за разложения через 2d4 дня мёртвый хор не сможет поддерживать колыбельную.

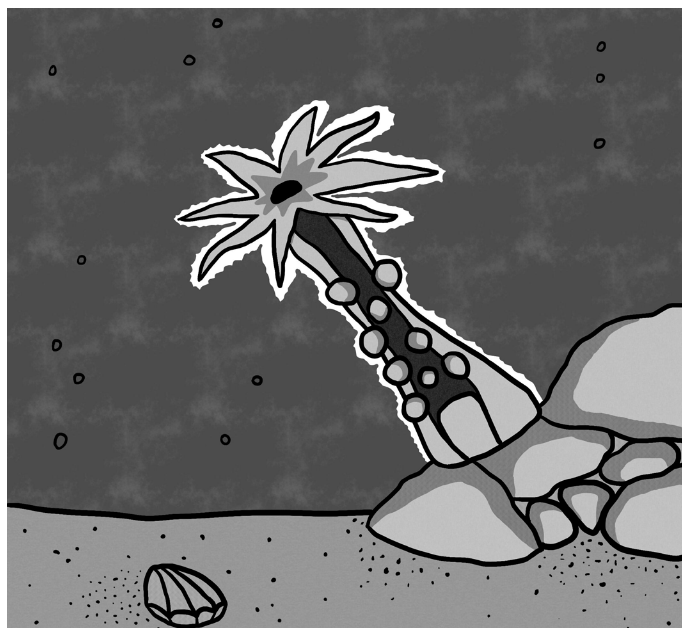
Лунное Дитя: покоится на дне кратера. Здесь глубина превышает 100 ярдов. Дитя представляет собой грубый сферический кусок минерала диаметром около 20-22 ярдов. Минерал пористый и немного упругий, как очень твёрдая резина; при этом он довольно прочный и с трудом поддаётся обтёсыванию или другой обработке.

ESP: общение с пробудившимся Лунным Дитя практически невозможно. Его мысли полны нечеловеческой, чужой и чуждой непостижимой боли. Попытка прочитать их приводит к приступу мигрени и последующим кошмарам.

Крик Лунного Дитя: когда Дитя «кричит», оно излучает энергию Хаоса, приводящую к мутациям и изменениям в организме. Мутации проявляются не сразу; они возникают в течении нескольких суток. Спасброска нет.

Что делать с Лунным Дитя?
Во-первых, маг может использовать его в своих целях. Хаотические эманации можно обуздать; после недели тренировок маг может выбирать конкретный эффект от их воздействия (см. Энергии Хаоса). А если извлечь Дитя из кратера (сложно, но возможно), маг может построить вокруг него лабораторию. Наличие такого материала для опытов даёт серьёзный бонус к волшебным исследованиям.
Во-вторых, Лунное Дитя можно спасти. Для этого необходимо не просто извлечь его из кратера, но и отправить в космос на орбиту. Такая нетривиальная задача потребует изобретения специального заклинания 9-го круга.
Оказавшись в космосе, Дитя постепенно начнёт расти, и спустя несколько лет в небе появится ещё одна луна. Эти несколько лет будут сопровождаться изменениями карты приливов и отливов, периодическими цунами, наводнениями и землетрясениями.

D10	Мутация
1	Жабры. Персонаж может дышать под водой.
2	Третий глаз (d6: 1 – на голове, 2 — на груди, 3 — на спине, 4 — на ладони, 5 — на плече, 6 — на ягодице).
3	Увеличение в размере в полтора раза.
4	Вегетативное размножение. Половая система постепенно атрофируется, персонаж начинает выпускать почки, одна из которых за девять месяцев созревает в отдельную особь.
5	Фотосинтез. Персонаж не нуждается в еде, но начинает голодать, оставшись без света.
6	Ложный рот — ротовая полость с зубами, не связанная с пищеводом. Может использоваться для дополнительной атаки в раунд (1d4 урона).
7	Чешуя. Без особого эффекта, кроме внешности.
8	Присоски на языке. Позволяют высасывать кровь. Выгоды от крови персонаж не получает.
9	Фосфоресценция. Глаза и кожа слабо светятся в темноте.
10	Клешни вместо кистей (1d6 урон) и частичный экзоскелет (+2 AC).



Полип-некромант: пресноводный полип гидра, разросшийся до 2,5-3 ярдов. Обладает примитивным, но достаточно комплексным сознанием. Общается с помощью телепатии (как перманентное заклинание ESP).

Разговор с животными/ESP: общаться с полипом трудно, но возможно. Полип довольно бесхитростен и с готовностью раскроет все свои карты — которых, на самом деле, не очень много; сумев утешить Лунное Дитя, до нового смысла жизни он пока не додумался. Неспособный чувствовать свою боль, полип очень восприимчив к чужим страданиям и просто хочет, чтобы все были счастливы.

Пресноводный полип гидра

HD 6d8

AC 12 (7)

Atk 6 щупалец 1d6/1d6/1d6/1d6/1d6/1d6 (+нейротоксин)

Скорость неподвижен

AL C

XP 1100

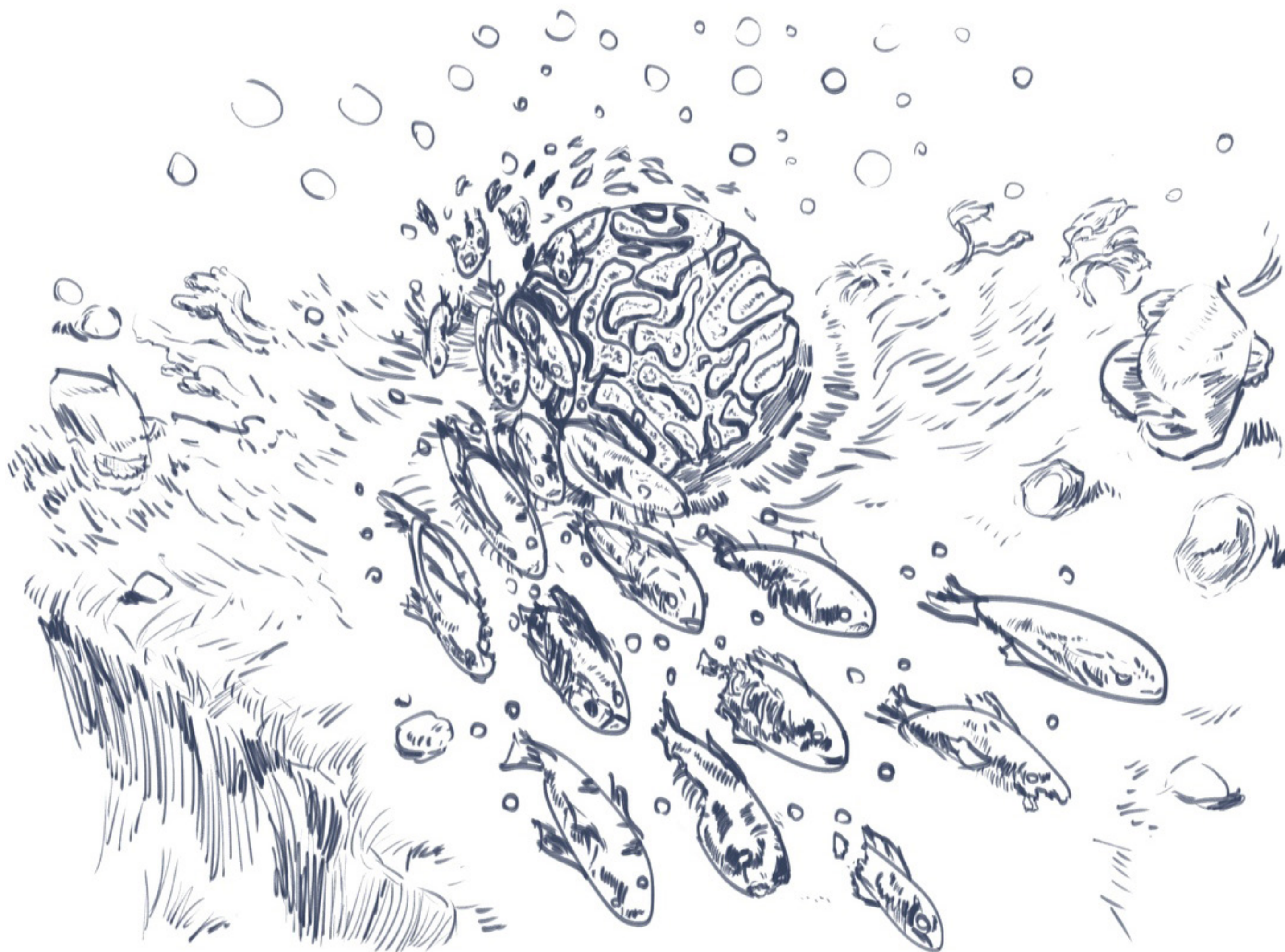
Регенерация: в начале своего хода полип всегда восстанавливает 10 hp. Достигнув 0 hp и ниже, полип не погибает. Пока его hp равны нулю или ниже, он не может действовать, но продолжает восстанавливать 10 hp каждый раунд, сколько бы урона ему не нанесли. Если отсечь от полипа кусок (считайте, что это происходит всякий раз, когда урон от подходящей по типу атаки достигает 8 hp), через день из отсечённого куска вырастает точная копия полипа со всеми его характеристиками, кроме способности колдовать. Единственный способ убить полип — уничтожить все его клетки, например, сжечь или дезинтегрировать.

Нейротоксин: отростки-щупальца полипа пронзают жертву и впрыскивают в неё нейротоксин. Персонаж, получивший урон от щупальца, должен пройти спасбросок. В случае неудачи он парализован на 1d6 часов. В следующий раунд это щупальце не атакует — вместо этого оно тащит парализованного персонажа в глотку полипа, где жертва будет медленно перевариваться (-1 hp в раунд). Полип способен вместить в себя не больше двух персонажей за раз.

Заклинания: полип интуитивно сумел освоить управление энергией Хаоса, излучаемой Лунным Дитя. Но у самоучки скудный арсенал. Он способен неограниченно читать следующие заклинания: иллюзорная сила (Phantasmal Force), удержание человека (Hold Person), ясновидение (Clairvoyance) и воскрешение мертвецов (Animate Dead).



Как убить полип?
Довольно очевидно, что победить полип с помощью грубой силы не выйдет. И нет, приключение не подразумевает конкретного способа это сделать. Необходим какой-нибудь безумный план, и я оставляю это целиком на совести вашей игровой группы. По моему скромному мнению, составление безумных планов и попытки их осуществить — очень важная часть удовольствия от настольных ролевых игр.
Но чтобы заняться планированием, игрокам необходима хоть какая-то информация о свойствах полипа. Я полагаю, что раз персонажи доросли до таких высоких уровней, они уже привыкли собирать о противнике все доступные сведения, прежде чем бросаться в атаку. Но всё равно скажу — поощряйте сбор информации. Намекните игрокам на пользу магии прорицания. Может быть, им стоит даже прочесть статьи о настоящем полипе гидра. Знаю, что многие посчитают дурным тоном подобную рекомендацию, но если мне можно воспользоваться википедией, чтобы придумать монстра, почему ей не могут воспользоваться игроки, чтобы этого выдуманного монстра победить?

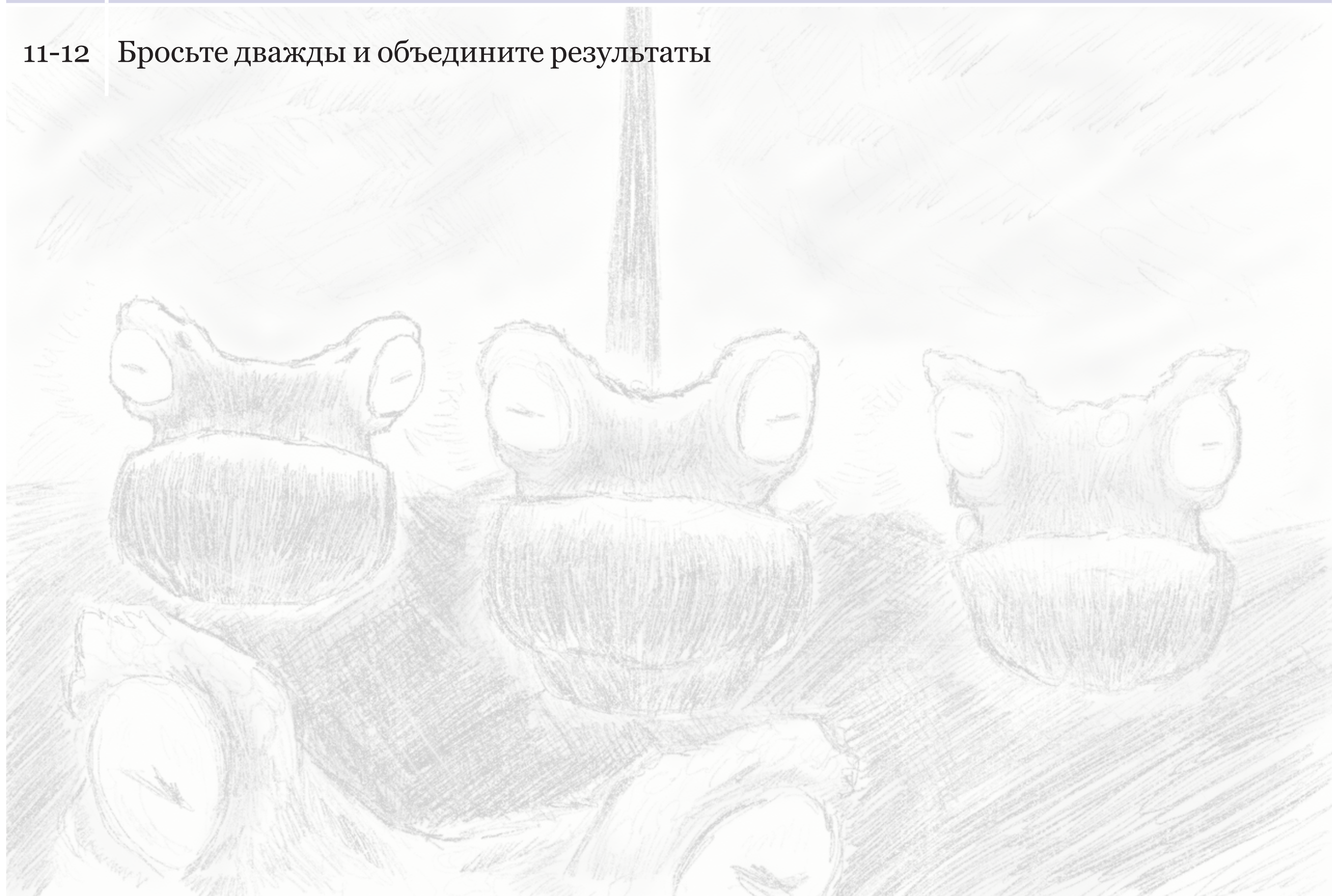


Как заканчивается приключение?
Никак. Здесь нет какого-то ключевого конфликта, развязка которого могла бы знаменовать собой конец модуля. Нет «последнего босса», хотя на первый взгляд таковым может показаться полип.
Отчасти поэтому «Песни мёртвых рыб» не слишком пригодны для использования отдельно — ситуация не подразумевает какой-либо готовой кульминации. Хотя события вашей игры, безусловно, могут сложиться в очень яркий сюжет, но для этого вашей группе придётся самостоятельно определить для себя «центральный конфликт» и всё такое прочее. Лично я просто позволил бы игрокам исследовать озеро и бросить, когда им надоест.
Даже после условного «окончания» многие персонажи могут и дальше сопровождать ваш отряд — Мордред и Лягушонок, даже Лиф, если у русалки будут на то причины. Озеро может стать центром дальнейших похождений, местом, куда постоянно будут возвращаться герои — провести работы по извлечению Дитя со дна или в обмен на запретные знания помочь Менгуасаю в его поисках власти. Возможно всё — не забывайте об этом.

Приложение А. Таблицы ориентиров

D12	Ориентиры на берегу и мелководье
1	Плакучая ива, склонившаяся над самой водой
2	Руины какого-то здания
3	Стоячие камни
4	Луг с яркими полевыми цветами
5	Мёртвое дерево, расколотое молнией
6	Заросли камыша
7	Поваленный ствол дерева, обросший странным фиолетовым мхом
8	Отвесный утёс, нависающий над озером
9	Холм с длинным пологим склоном, спускающимся к берегу
10	Роща неестественно скрюченных деревьев, на ветвях которых растут странные листья, похожие на длинные зелёные нити
11-12	Бросьте дважды и объедините результаты

D12	Ориентиры на дне озера
1	Крупный камень необычной формы, расколотый точно посередине
2	Спиральная раковина в человеческий рост
3	Флюоресцентные водоросли
4	Расселина
5	Кости неизвестного исполинского существа
6	Торчащие из-под ила остатки колоннады
7	Роща из острых и длинных камней, торчащих вверх, как иглы ежа
8	Подводный утёс
9	Ил странного цвета (D6: 1 – ржавый, 2 — синий, 3 — оранжевый, 4 — багровый, 5 — фиолетовый, 6 — молочно-белый)
10	Большое скопление рыбьих скелетов самых разных размеров
11-12	Бросьте дважды и объедините результаты



Приложение B. Бестиарий

Косяк мёртвых карпов

HD 4d8 **Скорость** средняя
AC 13 (6) **AL** C
Atk укусы **XP** 80

Укусы: косяк карпов набрасывается на одну жертву и каждый раунд наносит ей 4 урона без проверки атаки. Цель без доспеха получает удвоенный урон.

Медузы

HD 1d8 **Скорость** средняя
AC 12 (7) **AL** N
Atk ожог 1d6+яд **XP** 15

Яд: жертва получает 2 урона каждый раунд, пока не пройдёт спасбросок.

Мёртвые щуки

HD 2d8 **Скорость** средняя
AC 15 (4) **AL** C
Atk укус 1d6+2 **XP** 35

Мутировавший карп-долгожитель

HD 8d8 **Скорость** средняя
AC 13 (6) **AL** C
Atk укусы 1d6/1d6/1d6/1d6 **XP** 1060

Огромный рак

HD 6d8 **Скорость** средняя
AC 17 (2) **AL** N
Atk 2 клешни 1d6/1d6 **XP** 570

Синие жабы

HD 2d8 **Скорость**: средняя (в воде), низкая (на суше)
AC 12 (7) **AL** N
Atk укус 1d6 **XP** 20

Моллюск-лицехват

HD 1d8+2 **Скорость**: высокая
AC 12 (7) **AL** C
Atk щупальца (особое) **XP** 30

Щупальца: упав на жертву (без проверки атаки; успешный спасбросок позволяет увернуться), моллюск запускает в неё щупальца и начинает рвать внутренние ткани мощными присосками. Пострадавший каждый раунд получает 1d6 урона и беспомощен из-за дикой боли.

Икра: моллюски обоеполы. Они откладывают уже оплодотворённую икру внутрь организма-носителя. При захвате жертвы моллюском бросьте d6: 1-2 означает, что моллюск отложил икру в ткани слизистой оболочки. На следующие сутки жертва почувствует жар (-1 ко всем броскам). На вторые сутки ей необходимо пройти спасбросок. Успех — организм справился и убил икру. Неудача — через 2d4 дня недомогания и боли в поражённой области икра созреет, и моллюски выйдут наружу (d4: 1-3 — через рот (2d6 урона от повреждения тканей), 4 — через глазницу (2d6 урона от повреждений и потеря глаза).

От икры можно избавиться, как от любой другой болезни или паразита.

Подводные мимики

HD 7d8 **Скорость**: низкая
AC 13 (6) **AL** N
Atk псевдоподия 3d4 **XP** 800

Особое: умеют притворяться камнями, ракушками и кораллами. Как только кто-то прикасается к мимику, он выпускает клей и приковывает к себе жертву (спасбросок для освобождения).

Пресноводный полип гидра

HD 6d8
AC 12 (7)
Atk 6 щупалец 1d6/1d6/1d6/1d6/1d6/1d6 (+нейротоксин)
Скорость неподвижен
AL C
XP 1100

Регенерация: в начале своего хода полип всегда восстанавливает 10 hp. Достигнув 0 hp и ниже, полип не погибает. Пока его hp равны нулю или ниже, он не может действовать, но продолжает восстанавливать 10 hp каждый раунд, сколько бы урона ему не нанесли. Если отсечь от полипа кусок (считайте, что это происходит всякий раз, когда урон от подходящей по типу атаки достигает 8 hp), через день из отсечённого куска вырастает точная копия полипа со всеми его характеристиками, кроме способности колдовать. Единственный способ убить полип — уничтожить все его клетки, например, сжечь или дезинтегрировать.

Нейротоксин: отростки-щупальца полипа пронзают жертву и впрыскивают в неё нейротоксин. Персонаж, получивший урон от щупальца, должен пройти спасбросок. В случае неудачи он парализован на 1d6 часов. В следующий раунд это щупальце не атакует — вместо этого оно тащит парализованного персонажа в глотку полипа, где жертва будет медленно перевариваться (-1 hp в раунд). Полип способен вместить в себя не больше двух персонажей за раз.

Заклинания: полип интуитивно сумел освоить управление энергией Хаоса, излучаемой Лунным Дитя. Но у самоучки скудный арсенал. Он способен неограниченно читать следующие заклинания: иллюзорная сила (Phantasmal Force), удержание человека (Hold Person), ясновидение (Clairvoyance) и воскрешение мертвецов (Animate Dead).

Угри

HD 3d8
AC 16 (3)
Atk укус 1d6+2
Скорость высокая
AL N
XP 50

Щуки

HD 2d8+2
AC 14 (5)
Atk укус 1d6+1
Скорость высокая
AL N
XP 35

Улитка-титан

HD 12d8
AC 16 (3)
Atk удар 2d8, укус 1d8, 2 щупальца 1d4/1d4 + яд
Скорость низкая
AL C
XP 2000

Яд: после удара отравленным щупальцем жертва должна пройти спасбросок, иначе будет парализована на 2d6 хода.



Приложение С. Персонажи

Русалка Лиф (см. 6)

Прекрасная обнажённая женщина, бёдра которой заканчиваются парой длинных толстых щупалец. Лиф — сестра Сибенн из храма Иштар (см. приключение «Семена неземных наслаждений»). Лиф дружелюбна к гостям и обязательно приплывёт поприветствовать героев. Если её жизни будет что-то угрожать — на защиту русалки мгновенно примчатся две огромных щуки-людоеда. Русалка умеет разговаривать с рыбами и другими озёрными животными.

Лиф может сообщить отряду:

- Легенду о Царе-насильнике;
- Сведения о том, что мёртвые рыбы появились в озере в последние двадцать лет и иногда они поют; от этих песен озеро как будто «успокаивается»;
- Косяки рыбной нежити чаще встречаются в юго-восточной части озера, там, где глубина резко возрастает;
- В качестве интересных мест может предложить партии посетить жабий обелиск (1), затонувшую статую (2), и руины колокольни (7). Указывает направление и ориентиры;
- Неоднократно видела улитку-титана, но ничего о ней не знает и советует держаться от чудовища подальше — чувства подсказывают ей, что это существо слишком сильно отравлено Хаосом;
- Лиф переселилась на это озеро из-за его безлюдности после неприятного инцидента с ревнивыми жёнами рыбаков. Она старается держаться подальше от опасности и мало что знает о более глубоких участках.

Лиф может попросить у отряда:

- Она давно наблюдает за Мордредом. Юноша запал в сердце одинокой русалки, но Лиф боится, что её нечеловеческая внешность оттолкнёт чародея, и просит устроить свидание. Взамен русалка может сопровождать героев и переводить с языка рыб;
- Лиф дружит почти со всеми «нормальными» обитателями озера. Она не хочет, чтобы герои их убивали;
- Если вы собираетесь использовать модуль «Семена неземных наслаждений», Лиф может попросить проведать свою сестру Сибенн — или наоборот, Сибенн могла попросить проведать Лиф.

Лиф

HD 4d8

AC 10 (9)

Atk удар щупальцем (10’, 1d4, сбивает с ног в случае неудачного спасброска)

Скорость средняя (в воде и на суше)

AL N

XP 80

Песня сирены: те, кто слышат волшебную песню Лиф, должны пройти спасбросок, иначе попадут под её чары. Поддавшиеся чарам будут испытывать неутолимую жажду быть с русалкой и выполнять любые её капризы. Этот эффект длится 1 час.

Мордред (см. 19)

Молодой темноволосый чародей, которому снятся повторяющиеся кошмары о подводной темнице. Поиски источника этих снов привели его сюда. Он исследует дно водоёма, пытаясь разобраться, в чем же дело.

- Мордред дружелюбен и с радостью присоединится к отряду;
- Юноша не знает об этом, но он — далёкий потомок царя-жреца, устроившего бедствие;

- Легко поддаётся на манипуляции Менгуасая и будет ему всячески помогать;
- Убедить Мордреда выступить против Менгуасая сможет только Лиф — при условии, что их встреча закончится взаимной симпатией;
- Мордред предложит исследовать останки храма в 8 и область с руинами 12, а после исследования всех известных отряду точек интереса — спуститься в кратер;
- Видел улитку-титана один раз, но не рискнул приближаться;
- Понятия не имеет о причинах воскрешения мёртвых рыб.

Мордред, маг 5-го уровня

HD 5d4 **Скорость**: средняя

AC 10 (9) **AL** N

Atk кинжал 1d4 **XP** 350

Ячейки заклинаний: 2\2\1

Рекомендованные заклинания: волшебный снаряд, обнаружение магии, невидимость, зеркальный образ, подводное дыхание.

Менгуасай (см. 10)

Один из клонов царя-жреца, правившего древним городом у озера и навлёкшего гибель на свой народ в попытке пленить Лунное Дитя.

Разговор:

- Клон не знает современных языков, но в его волшебном арсенале наверняка найдётся что-то на этот случай;
- Будет манипулировать героями, и в особенности — Мордредом (юноша — его далёкий потомок), стараясь использовать их в своих целях;
- Говорит, что не помнит катаклизма (это правда — клон был создан раньше, но знает, какие планы вынашивал оригинал и легко догадается о случившемся).

Цели клона:

- Выбраться на берег. На берегу клон поселится в здании в 19;
- Добыть книгу заклинаний;
- Избавиться от полипа и мёртвых рыб;
- При отсутствии противодействия и после уничтожения полипа использует эманации Лунного Дитя в качестве топлива для своей магии, подчинит себе обитателей озера (всех, включая Лиф и Мордреда), из руин возведёт башню мага и начнёт возрождать своё королевство.

Менгуасай (клон)

HD 14d8 **Скорость** средняя

AC 10 (9) **AL** C

Atk поначалу клон безоружен **XP** 6000

Спасброски: как жрец 13-го уровня

Заклинания: у клона есть неограниченный доступ ко всем заклинаниям жреца и мага с первого по пятый круг. Без книги заклинаний он не может использовать заклинания более высоких кругов.

Чтение мыслей: Менгуасай обладает невероятной властью над своим разумом. Чтобы герои смогли прочесть те мысли, которые он хочет скрыть, клон должен провалить спасбросок.

Лягушонок (см. 17)

Странное существо, похожее на гибрид лягушки и безобразного человеческого ребёнка. Лягушонок необычайно одинок и нуждается в компании. Он постарается познакомиться с отрядом, хотя будет осторожен. Если герои не прогонят Лягушонка сразу же, он привяжется к ним, как бездомная собачка, и будет всюду следовать за ними, даже если его будут бить и унижать.

Лягушонок — амфибия. Он довольно умён и за месяц способен научиться говорить, хотя его словарный запас никогда не превысит 500-1000 самых простых слов. Хотя бы один день в неделю ему нужно проводить в воде, иначе начнёт шелушиться и облезать шкура.

Лягушонок очень мало знает про озеро. Он пытался подружиться с раком из 16, но тот оказался слишком нелюдимым. Его спугнули щуки, которые дружат с русалкой, и поэтому он боится Лиф. Он видел улитку-титана, но даже не понял, что это живое существо.

Лягушонок	
HD 2d8	**Скорость** средняя (в воде и на суше)
AC 10 (9)	**AL** N
Atk укус 1d6	**XP** 20

Старый рак (см. 16)

Один из самых древних раков озера. Подобно другим обитателям озера, из-за эманаций Дитя он значительно крупнее обычных раков и тоже обладает зачатками разума.

Его самку-возлюбленную убили мёртвые рыбы. Теперь он мстит и по ночам охотится на воскрешённых полипом живых мертвецов.

Разговор с животными/ESP:

- Рак знает, что источник проклятия нежити находится где-то в глубинах кратера, но не знает его настоящую природу;
- Если рассказать раку про полип, он пожелает с ним разделаться или помочь героям, если те тоже хотят полипу смерти;
- Дружит с русалкой Лиф из затонувшего дворца в 6. Может направить героев к ней, если решит, что они не представляют угрозы.

Огромный рак	
HD 6d8	**Скорость** средняя
AC 17 (2)	**AL** N
Atk 2 клешни 1d6/1d6	**XP** 570



Приложение D. Сводка правил

Время, скорость и случайные столкновения

- Персонажи проходят две мили в час по суше, а на вёсельной лодке или под водой преодолевают одну милю за час. Некоторые суда могут обеспечить более быстрое передвижение.
- Проверку на случайные столкновения делайте при пересечении границ гекса и в том случае, когда персонажи остаются на одном месте около часа. Это стандартный бросок d6, результат 1-2 на котором означает, что происходит случайная встреча. Делайте проверки только при путешествии под водой или на берегу озера.

Правила подводных приключений

- Искатели приключений умеют плавать. Скорость плавания равна половине скорости обычного передвижения. Для тяжёлых доспехов можно ввести шанс утонуть.
- Любой искатель приключений может задержать дыхание на 1 минуту, после чего каждый боевой раунд необходим спасбросок, чтобы не задохнуться.
- Огненные заклинания не действуют под водой.
- Рубящее и дробящее оружие под водой наносит половину урона.
- Тетива немагических луков и арбалетов под водой портится после нескольких выстрелов.

Энергии Хаоса

Даже спящее Дитя продолжает быть источником Хаоса. Коснувшись воды, любой чародей почувствует, что она пронизана волшебной силой. Из-за этого каждое заклинание, прочитанное в воде, приобретает один из следующих случайных эффектов:

D6	Воздействие Хаоса
1	Увеличенная длительность. Заклинание действует вдвое дольше. Если заклинание действует мгновенно, маг должен распределить второй аналогичный эффект на другую цель (как если бы прочитал заклинание два раза подряд).
2	Заклинание не исчезает из памяти чародея.
3	Удвоенная площадь; если заклинание действовало на одну цель, оно начинает действовать на две; если эффект заклинания занимает площадь в 10 футов, то увеличивается до 20, и так далее.
4	Вместе с прочитанным заклинанием активируются сразу все заготовленные магом заклинания того же круга. Маг должен немедленно распределить их эффекты в любой последовательности. Если заклинаний того же круга не осталось - активируется предыдущий круг.
5-6	Ничего.

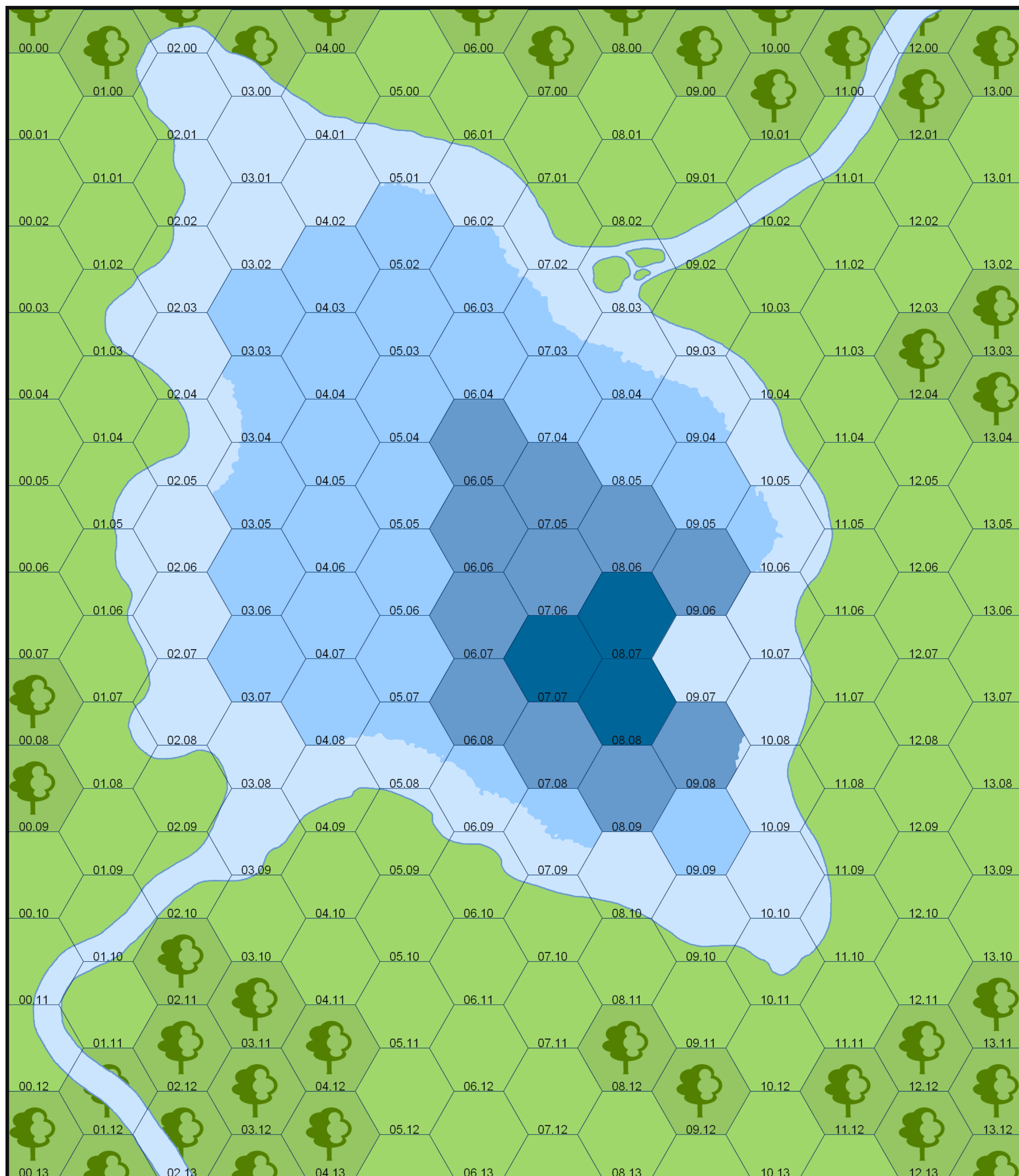
От этих эффектов нельзя отказаться. Иногда результат может быть разрушительным. Чародею придётся решать, как лучше всего распоряжаться своими силами в таких условиях.

Эффект не распространяется на жрецов и священников, которые служат божествам порядка и нейтралитета. По решению ведущего эффекты могут распространяться и на волшебные предметы (в первую очередь — если те принадлежат Хаосу).

Набранная из озера вода теряет указанные свойства.

Приложение Е. Чистая карта

Версия карты для игроков без пометок и обозначений. Полную карту см. на странице 12.



глубина до 10 ярдов | 10-20 ярдов | 20-30 ярдов | до 50 ярдов

1 гекс = 1 миля